PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO VIII · SEGUNDA ÉPOCA · DICIEMBRE 2008 · NÚM. 5



SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

RETROMAÑÍA '08
por Jenesis

SOLUCIONES Y COMENTARIOS

EL OJO DEL DRAGÓN
por Planseldon

INCA CURSE
por Baltasar

LOS TEMPLOS SAGRADOS
por Planseldon

EL ESPÍRITU DE LA SIDRA
por Grendelkhan

KE RULEN LOS PETAS
por Planseldon

ENTREVISTA CON LOS AUTORES DE NHEREDIA
por Urbatain

REVISTA ON-LINE DE FICCIÓN INTERACTIVA



Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

nº 5

Diciembre 2008

2ª época · Año VIII

Índice

EDITORIAL

Esta edición es muy especial. La nueva etapa del SPAC cumple su primer año ¿y qué decir que no haya dicho ya sobre ello?
Al final los objetivos del webzine se han definido, así como los de la gente que se ha responsabilizado del mantenimiento del SPAC.
Y después de un año aquí quedamos al pie del cañón de la tinta electrónica.

Presi: Responsable de la maquinaria interna, de engrasar esta rueda aquí o de añadir ese botón que nos simplifica la vida al resto del equipo, allá. Gracias Presi.

Grendel: El mejor maquetador del mundo mundial, el mago que encaja las frases, pinta las paredes, decora los artículos con un gusto exquisito y consigue llevar el SPAC a la realidad física en su formato pdf. Gracias Grendel.

Los lectores: Sobre todo aquellos que dejan comentarios, que opinan, que critican de forma constructiva. El SPAC es para ellos, y sin ellos no tendría significado.

Los autores: ¿Qué sería del SPAC sin ellos?
Presi no tendría nunca nada que arreglar, Grendel nada que maquetar, y los lectores nada que leer. Gracias a Al-Khwarizmi, Ana María Artola, Baltasarq, El Clérigo Urbatain, Eliuk Blau, Grendel, Incanus, Jarel, JBG, Lenko, Mel Hython, Pipo98, Planseldon, Presi, Sarganar, Usagi y Zaratrusta.
Gracias también a tan estupendos ilustradores, como han sido Toful y Titchet y un saludo a Netskaven con el que esperamos poder contar si un día es necesario.

Y por último una humilde servidora: Que hago un poco de todo, pero que también estropeo más que arreglo, desorganizo más que organizo, me olvido de las cosas una y otra vez, preparo encerronas a los autores, escribo cursiladas de vez en cuando, me pongo ñoña otras tantas veces y en fin, que si algo sale mal, hay un 99% de posibilidades de que la culpa sea mía. Ya me conocéis, no hace falta que añada más a mi lista de cualidades. ;)

Gracias... mil veces gracias por la gran acogida que el nuevo SPAC ha tenido en la comunidad, y feliz navidad a los que las celebran, buenas vacaciones a los que las tengan y larga, sana y concurrida vida al SPAC y al CAAD.

Jenesis

Novedades noviembre-diciembre 2008

Nuevas Aventuras publicadas en 2008

Catacumba
La primera aventura de JBG. Más juego que relato, más aventura que literatura. Longitud corta. Puzzles. Misterio. Magia. Combates. Sangre. Muertes. Aleatoriedad. Distribución: Funciona en S.O. Windows y Linux. Formato ejecutable (no requiere intérprete). Incluye portada. Incluye manual (léeme) muy claro y breve. Descarga aquí:
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1585

Venenarius Verborum
Tras el misterioso fallecimiento del brujo propietario, el año pasado, sus herederos pusieron inmediatamente en venta la torre. No faltan potenciales compradores para la finca, pero existe un grave problema, y es que la torre es indestructible, inquebrantable... o lo será mientras persistan en ella ciertos objetos que el brujo encantó: Los Siete Objetos. Objetos cargados de energía mágica. En vistas de que no logran vender, ni desahuciar a los inquilinos y sirvientes del brujo que aún permanecen allí, los herederos han decidido contratar a un especialista en recoger objetos para limpiar la torre. Por Jarel. Basada en 'Ad Verbum', de Nick Montfort.
http://wiki.caad.es/Venenarius_Verborum

Las Reliquias de Tolti Aph
Reliques de Tolti Aph fue publicado junto con Inform 7 para que sirviese como ejemplo de juego completo. Programado por Graham Nelson pasa a engrosar la lista de juegos hechos por él con código fuente disponible para su apredizaje, juegos como Balances, La Juguetería y Ruinas. Se suponía iba a ser una parte oficial de la documentación, pero como su fuente ocupa tanto espacio finalmente se publicó aparte.
Recientemente Urbatain ha estado ocupado traduciéndolo, así que ahora está disponible en Español, junto con el código fuente completo.
http://www.caad.es/informate/infsp/Reliquias%20de%20Tolti%20Aph/

El Círculo de Caronte
Se trata de una aventura conversacional que se juega mediante el foro del CAAD, de tal manera que el parser y el jugador es cualquier usuario del foro que quiera participar. Se trata de una iniciativa del Bardo de Alfhasia. Para leer las reglas de juego de la aventura, sigue este link:
http://www.caad.es/foro/viewtopic.php?t=2683&start=30
Para leer la aventura, o participar en ella, sigue este link: http://www.caad.es/foro/viewtopic.php?t=2720

El gambito Slagar
Una aportación a la Segunda RapidoComp meramente testimonial, realizada en unas tres horas. Por Mel Hython.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1579

Insecto Mortal
Grylloblattodea. El vector de propagación de la nueva arma biológica borduria. Sólo tú, Ekaterina Voronova, puedes salvar a tu país de esta terrible amenaza. Este pack incluye una versión fresca del AGE que permite jugar a "Insecto Mortal". Aventura para la Rapidocomp 2.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1582

En una noche de invierno apareció el trapero cantando bajo tu ventana...
No pido ni oro, ni plata, ni riqueza terrenal. No deseo nada vano, ni nada que no me puedas dar. Solo pido algo de lo que un mortal se puede desprender. Dámelo y nuestro contrato será sellado, doblado y guardado en el cuarto cajón de la sala centésima en la torre más alta de mi castillo invertido. Niégamelo y me llevaré a tu hijo, tu marido sufrirá una muerte atroz, tus sirvientes te abandonarán vertiendo veneno sobre tu honra y el invierno anidará en tu hogar... Dame... dame el amor de una madre y todo estará saldado. Solo cinco latidos de tu corazón te concedo.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1578

Sonrisas... y lágrimas
Micro-aventura de Santiago Eximeno para la Rápidocomp2. La película debe continuar...
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1581

El Ascensor
Aventura para la Rapidocomp2. Realizada en Adrift v.4.00 por Pipo98. ¿Conseguirás salir del ascensor? No necesita instalación, archivo ejecutable. UN TRIBUTO a nuestro y queridísimo Spectrum.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1583
También tienes disponible una versión en Adrift .taf para intérpretes de cualquier plataforma aquí:
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1584

Aventuras de la XComp 2

PUJ (Jarel)
Damusix Demo (Eliuk Blau)
No es culpa tuya María (Grendelkhan y Depresiv)
Pronto (Mel Hython)
Diana (Baltasar)
Fuego (Al-Khwarizmi)
Lobos y Aldeanos (Evin Robertson, adaptación de Sarganar)
Regreso al Castillo (Avilches)
Ficha: http://www.wikicaad.net/XComp_2

Aventuras de la MonstruosaComp

A·L·I·E·N
El Espíritu de la Sidra
Ofrenda a la Pincoya
Vardock Bates

Aventuras de los Premios Hispanos

•A lo lejos un faro, de Aryekaix
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1390
•Afuera, de Incanus
http://www.caad.es/incanus/Afuera.zip
•Antes o después, de Santiago Eximeno
http://www.caad.es/minicomp/aod.zip
•Boxman, de Pepe Romero
http://www.caad.es/minicomp/boxman.zip
•Caída libre, de Expio
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1344
•Código Secreto Lucybel: TRILOGY, de Josep Coletas Caubet
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1327
•Como el diablo esnifando una raya, de Expío
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1444
•Diana v925, de Grendel Khan
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1336
•El día del Umami, de Mapache
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1392
•El Edificio 25, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1397
•El museo de las consciencias, de Depresiv, Mel Hython, Santiago Eximeno, Grendelkhan y el Clérigo Urbatain
http://caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1412
•El Paciente 106, de Esp Soft, CEZ Team
http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=17
•Error de copia, de Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1401
•Estación Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/minicomp/estacion.zip
•Hierba tras el cristal, de Mel Hython
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1445
•La Aventura Espacial: En el anillo dorado, de Nightwolf (Remake)
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1358
•Macetas, de Incanus
http://www.caad.es/incanus/Macetas.zip
•Marco Polo, de Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1355
•Náufrago, de Baltasar, el arquero
http://caad.es/baltasarq/naufragolethi/naufrago.blb
•Regreso al Edén, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1414
•Roleando, de Depresiv
http://www.wikicaad.net/III_Minicomp
•Subterránea, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1436
•Unidad 030307 con destino 207 adC, responda, de Jose Safonte
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1334
•Witchcraft Edición Oro, de Josep Coletas Caubet
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1411
•Yuriko in the Mausoleo, de DEF
http://www.caad.es/minicomp/yuriko.zip

Actualidad noviembre-diciembre 2008

Nacional

¡Rápidocomp 2!
La RápidoComp 2 fue una competición con temática y tiempo de desarrollo restringidos que se celebró del lunes 1 de Diciembre al lunes 8 de Diciembre de 2008. Los temas se escogieron aleatoriamente desde la wikipedia, dándole cinco veces al botón de página aleatoria, los temas fueron éstos: Giovanni Lanfranco, Grylloblatta, Eastmancolor, Hijo del Hombre, Concierto para piano nº 3 (Bartók).
Finalmente las aventuras presentadas fueron cinco:
Insecto Mortal (Al-Khwarizmi)
En una noche de invierno apareció el trapero cantando bajo tu ventana (Expio)
El gambito Slagar (Mel Hython)
Sonrisas y lágrimas (Santiago Eximeno)
El Ascensor (Pipo98)
Después del recuento de votos popular y el del jurado, los premios se han repartido de la siguiente manera:
Premio Relámpago: Insecto Mortal, de Al-Khwarizmi
Premio Popular: El Ascensor, de Pipo98
Premio del Jurado: El Ascensor, de Pipo98
Obra más técnica: Insecto Mortal, de Al-Khwarizmi
Obra más literaria: En una noche de invierno apareció el trapero cantando bajo tu ventana, de Expio
Obra más original: El Ascensor, de Pipo98
Los ganadores obtuvieron unos trofeos virtuales en la wikiCAAD, para más información visita la web:
http://wiki.caad.es/Rapidocomp_2

CD Recopilatorio de la MonstruosaComp
Desde hace algunas semanas está ya disponible para la descarga la versión 2 del CD interactivo recopilatorio de la Comp más Monstruosa 2008, organizada por Mel Hython. Esta nueva versión trae algunas mejoras y versiones actualizadas de las aventuras concursantes. Para Windows (y posiblemente Linux mediante Wine). Lo podéis descargar desde aquí:
http://www.caad.es/eliukblau/download/misc/monstruosa_comp_08_v2.iso

The Abbey
Parece ser que el nuevo juego de Alcachofa Soft recién llegado a España después de su paso por el extranjero, no es tan malo como parecía, ya que recibió un demoledor 35 sobre 100 por parte de IGN, prestigiosa revista online.
http://www.metacritic.com/games/platforms/pc/abbey
Pero Meristation siempre ha sido demasiado generosa en sus críticas, ya que padecen de fanitis a veces, aun así el resto de críticas son positivas, aunque demasiadas rozan el bien raspado, incluso algunas de webs especializadas en aventuras gráficas.

Resultados de la MonstruosaComp
Ya se conocen los resultados de la MonstruosaComp, la competición organizada por Mel Hython sobre monstruos y criaturas de ficción. A la competición se presentaron cinco obras que optaban a ganar en alguna de las siguientes categorías:
Premio al relato más espeluznante: éste es un premio a la ambientación. Aquel relato que más nos sumerja en su historia será el ganador.
Premio al relato más asombroso: éste es un premio al relato que contenga el monstruo más original y sorprendente.
Premio al relato más monstruoso: éste es un premio al relato que sea capaz de dar un tratamiento más sorprendente y novedoso a su monstruo sea este conocido o no.
Premio al ratón de biblioteca: éste es un premio al participante cuyo relato venga acompañado de la mejor documentación sobre su monstruo.
El resultado final ha sido el siguiente:
• Relato más espeluznante:
Alien de Alpha Aventuras.
• Relato más asombroso:
El Espíritu de la Sidra de Radin.
• Relato más monstruoso:
El Espíritu de la Sidra de Radin.
• Ratón de biblioteca:
Ofrenda a la Pincoya de Incanus.

Rebot v0.10
Hace unas semanas vió la luz la versión 0.10 de Rebot, el bot para jugar aventuras en red. Los cambios son significativos y contemplan mejoras y novedades como:
- Módulo Jabber
- Módulo MSN (de Sarganar)
- Soporte para módulos multijugador
- Módulo multijugador floyd/zx (para juegos tipo Vampiro multijugador)
- Soporte DCC-CHAT en IRC
- Módulo transcript
- Multitud de bugs corregidos
- Algunas otras mejoras
Rebot está disponible en el área de descarga del proyecto en Savannah.
Mas información en la página oficial de Rebot:
http://aventuras.presi.org/rebot
o en la página del proyecto en Savannah.
http://savannah.nongnu.org/projects/rebot

La invasión de Santiago Eximeno
El incombustible aventurero Santiago Eximeno está a punto de publicar su último juego de tablero, llamado Invasión, para la editorial Edge. Podéis ver un avance en el blog del proyecto:
http://www.concurso.edgeent.com/category/invasion/

Mordor Mud
Un nuevo Mud se encuentra activo, su nombre es Mordor Mud y su tematica se basa en series de animacion como Samurai X, Cazador X, Saint Seiya, Hellsing, etc. Tu puedes ser uno de sus personajes con todas las habilidades que has visto en estas series, todo en un entorno de cómics y manga.
La direccion es:
Telnet://mud.cl:9000
Para ponerse en contacto con ellos, envía un e-mail a Mordor.mud@gmail.com

Comunidad para crear juegos educativos de 8 bits
Al parecer quieren crear una comunidad de desarrolladores de juegos educativos de 8bits. Como en el CAAD hay programadores y creadores de juegos, quizás sea de vuestro interes: http://playpower.org

Damusix para Inform 7 (II)
Publico esta demostración para probar que Damusix I7 es totalmente funcional tanto para programaciones de nivel básico como para programaciones muy avanzadas. El marco de trabajo implementado por Damusix sirve para todas estas condiciones.
Y aunque DamusixI7 aún no esté publicado, copia aquí el código de este experimento, para que pueda verse la forma de implementar el efecto aleatorio usando Damusix, claro.
Bueno, eso es. Ah, quiero dejar en claro que los archivos de audio están "tomados" del juego Peggle Nights de PopCap Games (www.popcap.com). La música estaba en un directorio accesible, no encriptado, así que podía tomarse desde allí. En todo caso, para evitarme demandas =P, mi experimento usa solo unos cuantos "trozos" de esa misma música y además con una calidad sonora muy inferior.
Gracias por probar la demostración y por sus comentarios. Saludos! P.S: Lo había olvidado: ¡Mil disculpas a Urbatain por usar su voz y su cita sin haberle preguntado antes! (Es una pequeña bromita). Esa frase tuya es de culto, amigo mío.

Pawsez
Utilidad para convertir viejos juegos de Spectrum programados en PAWS a código fuente Inform (que no InformATE), de modo que puedan ser compilados para generar codigo Z o Glulx, y asi hacer más accesibles estos juegos a las modernas plataformas.
El código fuente Inform resultante es legible y hasta cierto punto mantenible, aunque su estructura y filosofia es la de un programa PAWS y no la de InformATE, por lo que no posee gramática ni orientación a objetos ni otras maravillas de los lenguajes de alto nivel. - Archivo comprimido ZIP (160 Kb)
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1558

Actualidad Noviembre-Diciembre 2008

Aullidos en la oscuridad
Josep Coletas se pasa a los librojuegos, después de publicar un buen número de juegos conversacionales para Spectrum y de escribir su novela del Doctor Van Hallen, ahora reaparece para presentarnos "Aullidos en la Oscuridad", un librojuego realizado con el Game Book Player de Paul Jordan.

Internacional

Textfyre usará la tecnología Silverlight
Al parecer la compañía de ficción interactiva Textfyre ha decidido utilizar la tecnología Silverlight de Microsoft para realizar su intérprete de Frotz, en lugar de Flash como tenía previsto inicialmente, lo cual significa que los usuarios de Linux no podrán jugar a sus títulos. ¿Por qué lo han hecho? Existe una discusión un tanto acalorada al respecto en los grupos de noticias anglosajones, que en general no aprueban esta decisión.

Resultados de la IFCOMP nº 14
Urbatain nos hace llegar los resultados de la última IF-COMP, el podio de vencedores es el siguiente:
1 Violet
2 Nightfall
3 Everybody Dies
Según sus propias palabras:
Violet usa una narración muy especial y original. En vez de el habitual narrador cáustico, quien narra la acción es la voz de la novia del protagonista.
Que "Nightfall" quede en 2ª posición es un placer para mí, porque alfateseté el juego. Se ve que la maestría de Eric Eve implementando sólidas obras de IF ha gustado a los lectores. En este caso ha implementado una ciudad completa tras una evacuación ante un inminente enemigo.
Y "Everybody Dies" usa gráficos de alta calidad que complementan la narración. Escenas de ésta que, creo haber leído, son como sueños oníricos, se hacen a base de imágenes en vez de texto. Al parecer el resultado ha sido muy impresionante.

Pequeña actualización: Windows Frotz v1.14
David Kinder ha realizado una pequeña actualización de su intérprete de Máquina-Z. Esta nueva versión corrige un insipiente fallo con los límites del buffer interno de texto. Ahora el buffer es más grande, lo que evita potenciales errores.
Desde aquí se puede bajar este intérprete para Z:
Paquete comprimido en ZIP: http://www.ifarchive.org/if-archive/infocom/interpreters/frotz/WindowsFrotz.zip
Instalador para Windows: http://www.ifarchive.org/if-archive/infocom/interpreters/frotz/WindowsFrotzInstaller.exe
En breve los archivos estarán disponibles para la descarga en la web personal de David Kinder. Por ahora están disponibles a través del CAAD.

DreamPath 1.2.1 Is now available to download.
The version includes some features people requested or complained about. The flag feature for the version is the "Test Book" so now you don't have to export the book to test it. Also I have created video tutorials for your convenience here:
http://www.dphelp.drakevision.com/composer/contents/videos.html
For those who don't know DreamPath is an authoring system and reader for text adventure games more oriented to the 'Choose your own adventure' type of games but with extra features making it a little more rich and complex. DreamPath aims for high level content while having a simple & easy writing process. so it provides robust interface requiring no programming skills and protects you from making mistakes.
You can check out the announcement here:
www.DrakeVision.com
You can download DreamPath here:
www.drakevision.com/projects/dreampath
Help and a sample book can be found here:
www.dphelp.drakevision.com

Nueva versión de Inform 7: build 5U92
Acaba de salir una nueva versión que será de las delicias para los Informitas de séptima generación. Se han corregido un montón de Bugs y se han añadido funcionalidades muy interesantes; todos estos cambios los pueden revisar en su correspondiente Release Notes.
Web de Inform 7:http://www.inform-fiction.org

Actualización de Inform 7 5U92 (sólo Windows y Linux CLI)
David Kinder ha actualizado I7 5U92 con una pequeña corrección en el empaquetador CBLORB que permite que ahora los archivos de audio Ogg Vorbis sean blorbificados correctamente, sin pérdida de datos. Igualmente, se reconocen correctamente también los archivos musicales MOD.
Descarga de Inform7 5U92
(actualizado, sólo Windows y Linux CLI)
http://www.inform-fiction.org/I7/Download.html
La noticia publicada en el RAIF
http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction/browse_thread/thread/fd2ce28dddd2cd1c

Actualizados: Windows Frotz v1.13 y Windows Glulxe v0.43.134
David Kinder ha realizado un actualización de sus intérpretes de Máquina-Z y Glulx para los usuarios de Windows, con el fin de mejorar el soporte Unicode en tipografías que contengan ese conjunto completo de caracteres (como la fuente "MS Arial Unicode" de Microsoft, por ejemplo).
Windows Frotz v1.13
Desde aquí se puede bajar este intérprete para Z:
http://freespace.virgin.net/davidk.kinder/frotz.html
Windows Glulxe v0.43.134
Desde aquí se puede bajar este intérprete para Glulx:
http://freespace.virgin.net/davidk.kinder/glulxe.html

Intérprete para móviles MIDP2.0 con teclado completo
El clérigo Urbatain nos trae la noticia: "Es para móviles qwerty con teclado completo typo blackberry. Pero he visto en la tele que están sacando móviles con teclado completo a precios más asequibles que una blackberry (previo firmado de contrato ensangrentado en la cual te comprometes a que te saquen la sangre durante 2 o 3 años)."
http://sourceforge.net/projects/zaxmidlet#item3rd-2

Trigésimo aniversario del primer MUD
Hace treinta años que, por primera vez, se abrió un MUD en línea. Los MUD, que podrían considerarse como aventuras conversacionales multijugador en línea, son precursoras de los MMORPG actuales.
Más información:
http://www.youhaventlived.com/qblog/2008/QBlog201008A.html
En barrapunto:
http://barrapunto.com/articles/08/10/22/1416216.shtml

DSFrotz
De nuevo el clérigo Urbatain nos ofrece otra gran noticia para jugar aventuras en nuestra Nintendo DS: "DSFrotz de Papafuji es perfecto para ACs Hispanas. Id y bajaos este intérprete para Nintendo DS. Teneis que descomprimirlo en la raiz de vuestra tarjeta. Será un directorio DATA, dentro hay otro llamado GAMES. Ahí estan los paquetes preinstalados en el intérprete. Pues bien podeis crear vuestra propia carpeta y meter ahí dentro todos los juegos Z que se os ocurra. Los Hispanos van muy bien con acentos y eñes incluidas. Ya sólo queda arrancar el intérprete y seleccionar el juego a jugar.
¡A disfrutar! Que venga el Iphone y lo vea! JUAS!"
http://gugusse.central.free.fr/papafuji/DSFrotz.html



Retromañía ’08

Salón de la retroinformática zaragozana

A lo largo de la semana se ha celebrado en Zaragoza Retromañía’08, un evento cuyo espíritu está hermanado con parte de los objetivos que mantiene actualmente la comunidad del CAAD, la preservación y divulgación de máquinas y programas que tuvieron su apogeo hace ya más de dos décadas.

La muestra consta de tres partes bien diferenciadas:



Reunión de clásicos



Lo más populares juntos en una vitrina. El boom de las máquinas de 8 bits, marcó un antes y un después en la historia de la informática.

Una exposición orientada a la vertiente más lúdica de la época. Un recorrido por la historia del videojuego desde los 70 hasta la época actual.
En ella se pueden ver verdaderas clásicas del principio del videojuego, algunas de la década de los setenta, software y publicaciones de los tiempos de los 8 bits, diversas formas de almacenamiento de datos, máquinas que no llegaron a hacerse populares y que hoy en día son auténticas rarezas de coleccionista y todo ello debidamente documentado de una forma clara y amena.



Talleres



Viejas máquinas, nuevas experiencias. Puede que el plástico amarillee, pero no el entusiasmo que despiertan estas máquinas.

Un taller donde poder poner en práctica todo lo expuesto en las vitrinas. Actividades para los más pequeños, que se han entretenido en hacer dibujos pixel a pixel en dos grandes pizarras metálicas con enormes pixeles inmantandos de diversos colores.
Los pupitres han dejado de ser para estudiar y sostienen toda una década de máquinas de 8 bits, Spectrums, Amigas, Commodores, etc. joysticks de diferentes tipos en su mayoría manejados por chavales entusiasmados, algunos mucho más jóvenes que las cucarachas que los hacen funcionar.

Retrobricomañía



Nuevas tecnologías al servicio de las anteriores. Yo me quedé con las ganas de asistir a la charla que trataba el tema.

Una serie de charlas y eventos relacionados con la retroinformática.

Tres hombres y un soldador: Nuevos interfaces para viejos ordenadores: Formas de acercar las nuevas tecnologías a las viejas máquinas. (Mesa redonda).

Desarrollo de videojuegos: La experiencia Navy Moves. (Charla).
Máquinas recreativas: Emulación y MAME. (Charla).
El Retroconciertazo: Un repaso a las melodías más populares de los juegos de ordenador. (Concierto).

Retromañía '08

Salón de la retroinformática zaragozana



VOX POPULI

¿Quién podía imaginar que los Spectrum, Amstrad, MSX y compañía se convirtieran en piezas de colección, que muchos de ellos aún funcionan (el mio sin ir mas lejos) y que aún se genere software para ellos. Se nota que fue una buena época de la cual muchos aprendimos y que cambió las vidas de muchos chavales que jugaban por aquel entonces a ésas máquinas. Muchos informáticos de hoy hicieron sus pinitos con el BASIC del Spectrum.
Lo que no me queda claro es si esta devoción por los antiguos 8 bits será igualada cuando las actuales máquinas estén ya obsoletas. Quiero decir, gozarán del mismo cariño los PC, Mac o las PS3, Wii y Xbox360 del que gozan actualmente los Spectrum & Co? Teniendo en cuenta que la mayoría de los juegos y programas necesitan internet, mucho me temo que no será igual, pues quién sabe cómo será internet dentro de 20 años? Es lo malo que le veo a la actual generación de juegos: la volatilidad e inutilidad cuando pasan de moda, que contrasta con la vigencia de juegos como Chaos o Exolon, que tienen plena jugabilidad a pesar de los años.
Por cierto, en la segunda foto del artículo está Melendi jugando al Spectrum, ¿o me lo parece? XD

Grendel

No creo que esa devoción sea igualada, es imposible porque para aquellas generaciones fue algo completamente nuevo y distinto, casi revolucionario mientras que el PC no dejó de ser una continuación de algo ya inventado.
Lo que me sorprendió pues, es que chavales en edad universitaria se sintieran atraidos por esas máquinas. Presi quería haberse sentado a jugar en el Amiga, y en las cuatro horas que estuvimos allí no quedó libre ni un minuto, siempre que nos acercábamos a mirar seguía ocupado por alguien.
Pues si era Melendi... no lo saludé. xD
Por cierto ¿quién es Melendi? No me lo digas, ya googleo un poco. xDDDD

Jenesis



Varios medios de comunicación se han hecho eco del evento, entre ellos varias cadenas de televisión y periódicos locales que emitieron entrevistas a los organizadores o publicaron sendos artículos a lo largo de la semana. La muestra también fue visitada por alumnos de algunos colegios.

Y como no por dos miembros del CAAD, quienes disfrutaron de la amabilidad de los organizadores y del ambiente "retro" que se respiraba por doquier.
Lo que vieron les dejó claro que la retroinformática interesa, que los chicos de ahora pueden disfrutar también con aquellos juegos porque la perfección es una cosa y la diversión otra y que los años se notan más en el color del plástico que en la pantalla.

Aquellas publicaciones...

Recuerdo que algunos eran malísimas traducciones casi imposibles de entender, pero... ¿quién no compró uno de estos libros?



Seria genial que al año que viene uno de esos pupitres estuviese ocupado por una maquina que ejecutara aventuras conversacionales, y es muy posible que así sea, pero no adelantemos acontecimientos. Hasta entonces, larga vida a nuestros recuerdos, larga vida a la aventura, bienvenidos a la mente de 8 bits.

Jenesis,
es autora de ficción interactiva

Earth & Sky

por Usagi

Reseñas del catálogo aventurero de Usagi
Earth & Sky



¡Hola a todos!

No, no os habéis equivocado, es mi cara.
Bromas aparte, una necesaria introducción: Hoy comienzo una serie de comentarios/reseñas aventureras. La intención es mantener un ritmo de una o dos mensuales. Para no hallarme en una situación en la que no sepa de que hablar y tener cierto tiempo para prepararlas como es debido.

Como algunos de los lectores ya sabrán, hay otro espacio en el que ya dedicó un rincón a la aventura. Y para no caer en la pereza, he tomado una decisión. No voy a comentar los mismos títulos. Puede que algunos sean de la época comercial de la aventura. O puede que no. Pero los mismos no van a ser. Y de hecho, es seguro que algunos van a ser en inglés. Como el que hoy nos ocupa.

Así pues… comenzamos. Y hoy lo hacemos con un título que en su momento me demostró que es posible hacer buenas aventuras de temática superheroica: Earth & Sky.

Primera parte de una triología, este capítulo nos pone en situación. Encarnamos a dos hermanos (chico y chica) hijos de un matrimonio de científicos que han desaparecido sin dejar rastro. En el momento que empieza la aventura nos hallamos en el laboratorio del campus universitario donde trabajaban.

Realizamos un hallazgo asombroso: dos trajes que otorgan superpoderes a quien se los pone (por cierto, los trajes parecen misteriosamente hechos a medida para nosotros).
Uno, el traje de la Tierra. Otorga fuerza y resistencia sobrehumanas.
Y el otro, el traje del Cielo: volar, generar espesos bancos de niebla y emitir relámpagos serán las capacidades que concederá este traje.

Por supuesto, habremos de hacer uso de ellos para…
¡Ah! Eso habréis de descubrirlo jugando la aventura.

Esta aventura carece prácticamente de puzzles. Es más bien una introducción jugable en la que el aventurero ha de realizar él mismo los pasos necesarios para que avance la historia. Y bastante corta. Un servidor se quedó con una sensación de "¿ya está?" cuando la acabó. Sensación de que se podía haber sacado mucho más partido de esta aventura inicial de la trilogía.

Usagi

El Conversador Automático

Un relato de Planseldon



VOX POPULI

Pocos meses después, una gran polémica envolvió a la corporación Talkme, un ex-empleado de la compañía que fué despedido rompió su contrato de confidencialidad de por vida que había firmado y dió a conocer detalles del entramado interno del producto, realmente no se trataba de un sistema de inteligencia artificial sino de una red de operadores humanos bien adiestrados con acceso a una base de datos mastodóntica acerca de los gustos y preferencias de sus abonados, una fórmula casi mágica que les enganchaba desde el principio, la ilusión de que estaban hablando con una mente cibernética hizo el resto. El test del viejo Alan Turing parece aún inquebrantado.

Presi

Hombre, pues tampoco sería un final tan descabellado. XD

Jenesis

¿De verdad no crees posible que algún día la ia pueda llegar a crear la ilusión de una conversación hasta el punto de constituir una experiencia de ese tipo? En cualquier caso ¿quién no ha puesto ya frases estúpidas en el google para dejarnos sorprender por la respuesta?

Planseldon

Yo no sé cuando llegará eso. Simplemente tuve un impulso de continuar la historia de esa manera.

Presi

Un final muy optimista... yo me quedo mejor con este...
Pero no era el único. Donde antes eran 12 millones, pronto fueron 24, y luego 35. Todo el país, no, todo el planeta, hablaba con la creación de Talkme, ya que se trataba de una experiencia mucho más estimulante que hablar con otro ser humano. Y más educativa. Todos los pedagogos del mundo recomendaron que los niños fuesen conectados a Talkme a la edad más temprana posible.
Con la llegada de la tercera actualización, el nuevo Talkme, que empezó a ser más conocido como Malach 2.0, se inició la auténtica revolución. Malach podía adivinar los deseos y resultaba más

El catorce de diciembre de 1985 Ricardo recibió como regalo de cumpleaños su primer ordenador. Tenía entonces la tierna edad de once años y era un niño de carácter alegre y despierto. Le gustaban los tebeos de Mortadelo, las emisiones de Barrio Sésamo y jugar con su colección de pitufos. El ordenador de Ricardo era un Spectrum 48k cuyos juegos se cargaban desde una cinta de audio que tardaba cinco minutos de insufribles pitidos en instalar el programa.

Uno de los primeros juegos que le cautivó se titulaba "Arquímedes XXI". En la carátula se representaba el dibujo de un astronauta que extendía su mano enguantada a una especie de colosal hongo radioactivo. De lo que trataba el juego era de resolver una historia a base de órdenes sencillas introducidas con el teclado: "coge tal cosa", "examina tal otra", "pulsa el botón"... y el ordenador analizaba el significado de la propuesta y te respondía según hubieses o no encontrado la clave para avanzar en la trama. Era lo que entonces llamaban una "aventura conversacional". Aquel juego fascinó a Ricardito a pesar de la sencillez de su planteamiento, o quizás precisamente por ello: le pareció que si aprendía lo suficiente sobre el lenguaje de los ordenadores, quizás él sería capaz de programar un juego parecido. Nunca lo hizo.

Durante toda su infancia Ricardo pensó muchas veces en cómo sería su vida cuando llegase el siglo XXI. Había calculado que al llegar esta fecha tendría veinticinco años, lo cual le parecía una edad de lo más importante. Pero realmente Ricardo no se podía creer que cuando tuviese veinticinco años las cosas hubiesen cambiado tanto como describen en los relatos de ciencia ficción. La noche de fin de año de 1999 Ricardo recordó cuántas veces había soñado con ese momento y tuvo que admitir que, realmente, las cosas no parecían haber ido tan deprisa como los escritores de literatura fantástica habían pretendido.

A principios de 2012. La empresa Talkme entertainment sacó al mercado la versión beta de lo que iba a ser la última vuelta de tuerca en la "revolución de internet": el conversador automático. La idea de una máquina inteligente capaz de mantener una conversación virtual con un ser humano había sido tentada en numerosas ocasiones desde el comienzo de las computadoras, pero el producto de Talkme parecía que era realmente la primera tentativa satisfactoria. La primera vez que Ricardo oyó hablar del invento se acordó de su vieja aventura de Spectrum. No obstante no acabó de gustarle la idea: aquello era un juego con un objetivo. Pero qué puede tener de interesante charlar por charlar con una máquina. Sin embargo el fulgurante éxito del producto y el entusiasmo con que le hablaron varios amigos acabó por despertar la curiosidad de Ricardo que se decidió a pagar 45 euros mensuales de suscripción para probar el invento y abrirse una cuenta personal de conversación. Tenía curiosidad por comprobar hasta qué punto el diálogo con la máquina podía resultar convincente.

La primera experiencia resultó fascinante. Ricardo comenzó suavemente a explorar la capacidad de respuesta del ingenio informático y al cabo de treinta minutos se encontró tan desconcertado que a penas podía creer que aquello con lo que estaba charlando no fuera una persona real sino una suma de logaritmos y bases de datos.

El Conversador Automático

Un relato de Planseldon

Las semanas siguientes de exploración (pues de eso se trataba fundamentalmente la conversación de Ricardo con su conversador automático, de una auténtica exploración en la capacidad de respuesta del chisme), se convirtieron para Ricardo en uno de los periodos más extrañamente placenteros de su vida. A penas regresaba del trabajo se conectaba al conversador para acosarle con todo tipo de reflexiones y dudas sin dejar en ningún momento de sorprenderse de la fina capacidad de análisis y percepción del invento. En ocasiones reía a carcajadas con el humor de la máquina o se emocionaba por su sensibilidad que llegaba a lindar con lo religioso. La experiencia de conversar con la máquina era algo totalmente distinto a lo que Ricardo había experimentado nunca con un ser humano. Un año después de su primera conversación con Talkme, Ricardo seguía tan fascinado o más que en el primer día. A los dos años de estar inscrito al conversador los periódicos publicaron una estadística que le puso los pelos de punta: "doce millones de españoles prefieren conversar con Talkme antes que con un ser humano". Ricardo sintió un ataque de nauseas al comprender que él también se encontraba dentro de aquella cifra. En la noche vieja de 2014, sentado delante de la pantalla de su portátil, comprendió por primera vez que por fin se encontraba en el siglo XXI.

Planseldon,
es autor del blog Error de Sintaxis

empático de lo que ningún otro miembro de la raza humana hubiese sido jamás. Malach conocía las necesidades más íntimas y ayudaba a comprenderlas y a satisfacerlas. Muy pronto, la gente empezó a sospechar de sus vecinos, de sus viejos amigos, de todo aquel que encontraba por la calle, en el metro, o en el autobús. Todos ellos eran burdas copias de su Malach. Todos ellos eran meros trolls descerebrados, antipáticos, salvajes, que apenas podían comprenderlos. La gente empezó a quedarse en casa con cualquier excusa para poder seguir con su Malach. Muy pronto nadie quiso salir de casa. Y así, de esta forma, la invasión se produjo con facilidad y sin sobresaltos, y a un coste muy inferior de lo que el Consejo Central del Imperio Zerocksia había calculado. Desde entonces el Malach es una de nuestras armas más apreciadas.

Mel Hython

Yo me quedaría con una versión de tu final, pero donde no hace falta imperio ni ninguna fuerza maligna. Sencillamente, el Malach fue creado con buena intención, pero la gente está tan enganchada a él que se olvida de cómo resolver los problemas cotidianos. Cada vez hay menos gente manteniendo las infraestructuras del mundo físico, pero a nadie le importa, todo el mundo está en su casa disfrutando con Malach, despreocupándose de todo. Hasta que llega un día en que Malach ya no funciona, se ha desconectado, la central eléctrica que alimentaba el sistema ha dejado de funcionar. Todos esperan que alguien la arregle, pero nadie la arregla. Así que la gente, que ya hace mucho que no sabe valerse por sí misma, languidece en sus habitaciones, esperando la muerte.

Al-Khwarizmi

Excelente relato. Es cierto que ver los cambios es difícil cuando son tan graduales, y cuando vivimos de contínuo en ellos. El periodo actual podría calificarse como la prehistoria de la sociedad cibernética, una sociedad que se relaciona afectivamente, trabaja y se divierte a distancia a través de terminales.

Jarel

Creo que, de alguna forma, todos empezamos a tener la sensación de que estamos entrando en una nueva era, aunque es difícil estar seguros de cual será la característica fundamental de la misma.

Planseldon

Realmente esta historia de una humanidad abandonada a la diversión y feneciendo en el proceso no es muy original. No lo digo por criticar, sino porque he visto o leído esto antes. No se si es un capítulo de Ulises 31, o es la película aquella del creador de buffy cazavampiros, o qué, pero juraría que he visto la misma historia. Unos viajeros interestelares llegan a un planeta tecnológico desierto, encuentran a todos los humanos encerrados en una cúpula, un domo del placer, en el cual todos están enganchados a una máquina virtual de entretenimiento. Como todo el mundo tenía su fantasía preferida en ejecución, nadie se volvió a levantar para alimentarse, hacer ejercicio o trabajar... ¿a alguien le suena la flauta?
¡Ah! Y en Wall-E de Pixar también sale el mismo concepto. Seguramente es un tema recurrente en la Ciencia Ficción.

El clérigo Urbatain

Joder, qué susto... Creía que hablabas de mí... sólo que te equivocaste por un año :)

Sothoth

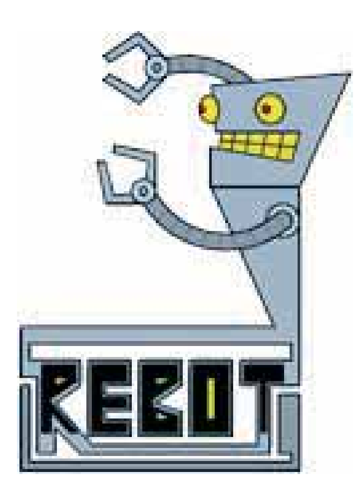
Muy buena, Planseldon. A mí estas cosas siempre me hacen pensar que el ser humano está condenado a evolucionar en ciclos... si inventamos cosas que reducen el esfuerzo que tenemos que hacer para progresar en la vida, acabamos volviéndonos seres despreocupados y decadentes. Así que caemos hasta que estamos otra vez sufriendo, y las necesidades nos hacen esforzarnos otra vez, e inventar otra vez, y montar otra nueva civilización que está condenada también a la decadencia...

Al-Khwarizmi



El concepto "multijugador"

Planteamiento de las alternativas actuales para no jugar solo.



Y el gran Binario mandó fabricar los microprocesadores y llenó el mundo de ellos para que todos pudieran utilizarlos, y vio que era bueno.
Y creó aplicaciones, y juegos que despertaron la curiosidad y el interés de los usuarios, y todos jugaban y aprendían, y el Gran Binario vio que era bueno.

Pero luego pensó... "No es bueno que el usuario esté solo..." y el Gran Binario mandó fabricar el primer módem", y vio que era bueno...

Informática y comunicación.

Hoy en día no se entiende una cosa sin la otra, están tan ligadas que hablar de "ordenadores" es hablar de "Internet".

Primero fueron los ordenadores de 8 bits, las primeras conversacionales llegaron a un público hasta entonces ajeno a la revolución informática.
Los primeros contactos entre jugadores tuvieron lugar por medio del **correo**.
Los **fanzines** llegaban puntualmente a cada casa en la que un usuario lo leía ávidamente, empapándose de su contenido.

Después vinieron las **listas de correo** y las **publicaciones digitales**.
El usuario ahora tenía un contacto más directo con el mundo de la aventura y sus habitantes.

El **IRC** abrió otro canal de comunicación mucho más directa.
Ahora los usuarios podían reunirse en salas de conversación y hablar sobre sus gustos, las tendencias de los autores, hacer proyectos, etc.

Pero la cosa no terminó ahí, entonces llegó el **foro**. Y ahora la comunicación es más ágil, más rápida, más categorizada.

Y todo eso ha servido para mejorar la comunicación entre usuarios del CAAD.
Pero los jugadores siguen aislados jugando a la manera de aquellas primeras aventuras, en ese trío implícito en cada juego, personaje-parser-usuario.

Los **MUD**, intentaron paliar un poco esa sensación de soledad del jugador conversacional.
Pero su limitada interactividad y la dificultad de programar buenos puzzles nos dejó a medio camino entre la aventura y el rol.

Juegos Multijugador. Los tres Mosqueteros "Todos para uno y uno para todos".

Hace unos años hubo un MUD en el CAAD.
Se llamaba MundoCAAD y a diferencia de la mayoría de los MUDS, éste era un mud social que pretendía dar un poco de ambientación al frío canal de IRC #CAAD, en el que sólo se podía hablar. El MUD tenía habitaciones, e incluso algún que otro personaje bot que servían de algún modo a la comunidad.

Opinión

El concepto "multijugador"

Planteamiento de las alternativas actuales para no jugar solo.



VOX POPULI

lindo artículo Jen (cómo me gustaria que las notas informativas en general [mundo real] incluyeran esos elementos literarios que tan fresco candor le dan). Para agendar: http://www.wikicaad.net/Categoría:Multijugador . Supongo que en el futuro será una categoria famosilla.
Iba a poner algun comentario más, pero fui hasta la heladera; descubrí los Simpson en la TV encendida; y luego de 15 minutos me he vuelto a sentar aquí. Ya no me acuerdo....

Sarganar

Ahora sólo hace falta que Presi se anime a publicar un tutorial de cómo hacer aventuras multijugador, porque yo con las instrucciones de la página oficial no me aclaro. ¿Tengo que instalar Perl?

Grendelkhan

Perl era necesario para ejecutar la aventura dentro del mud, pero realmente no lo es para crearla. Creo recordar que las aventuras creadas con el módulo multijugador de Zak, también se pueden jugar por una sola persona aunque según me explicó Zak, el método era bastante engorroso.
Dado que Presi y Sarganar están trabajando en los módulos para mud, yo te aconsejaría que esperases un poco a que terminaran su trabajo, porque ese módulo te evitará muchas complicaciones, o esa impresión tengo. Imagino que ellos te lo podrán explicar mucho mejor que yo.

Jenesis

Grendel, menudo cacao mental que llevas. ;)
A ver, una cosa son las aventuras (sean multijugador o no) y otra cosa es rebot, que aunque se comunican son aplicaciones separadas, yo soy desarrollador de rebot, pero no sé mucho de como se desarrollan las aventuras multijugador de Informate (multiVampiro es obra de Zak, no mía), yo lo único que conozco es la comunicación externa entre la aventura y el bot para que pueda funcionar el asunto.
Perl y sus librerías son necesarias para ejecutar rebot, pero no para desarrollar aventuras en Informate (sean multijugador o no), insisto, son aplicaciones separadas.

Presi

Grendel para hacer una aventura al estilo de la que hizo Zak, necesitas un Eparser modificado y

Este mud funcionó durante un tiempo hasta que en una de las épocas recesivas del CAAD acabó prácticamente olvidado. Luego en uno de los accidentales hundimientos del servidor, se decidió cambiar de sistema y en el nuevo ya no podía funcionar el MUD, así que lo poco que quedaba de él terminó por ser olvidado del todo.

«Por aquel entonces, Maese Zak había creado un pequeño bot de madera llamado Zx siguiendo unos viejos patrones de un muñeco anterior llamado Floyd.
Era un lindo muñeco que llevaba una camiseta en la que se podían ver todos los colores del arcoiris. Este bot que anteriormente habitaba MundoCAAD, servía ahora para que los solitarios jugadores de conversacionales pudieran por medio de un pequeño mud habilitado con el único objetivo de alojarle, compartir juego con los demás. En las largas noches de invierno Zak, encendía su servidor y daba un número mágico a cada jugador, con ese número mágico entrabas en la casita de Zx y diciendo unas palabrás mágicas Zx nos abría a todos y cada uno de los allí asistentes una pantalla en la que se desarrollaba exactamente el mismo juego para todos y cada uno de nosotros.»

Las complicaciones de jugar una conversacional entre varios jugadores a la vez, son directamente proporcionales al número de jugadores que quieren jugarla.

MundoZX

Esta es la casita de ZX
Puedes ver: zx, Zak, dhan, DEF, kifcu, Jenesis
Salidas:
arriba

Zak dice, "Hey usagi!"
usagi dice, "holaaaaaa"
Zak dice, "Ya has entrado!"
Zak dice, "puedo poner "La Tribu" o "La Torre""
Zak dice, "son los que tengo aquí preparados"
Zak dice, "pero si quereis puedo bajarme cualquier otro y ponerlo"
usagi dice, "La Torre!"
kifcu dice, "con rumbo!!!"
dhan dice, "con la tribu lo pasaran bien"
usagi dice, "Aquelarre!"
zx | Dracula
zx | Episodio 1 : La Primera Noche
zx |
zx | Revisión 1 / Número de serie 020624 / Inform v6.21 Librería 6/10E D
zx |
zx | Cárpatos
zx | Estoy en los Cárpatos, en algún lugar perdido entre montañas, a un solo
zx | día de camino hasta mi cliente, pero la jornada ha sido dura y debo
zx | descansar. Al este está el Hotel
Dices, "e"

El concepto "multijugador"

Planteamiento de las alternativas actuales para no jugar solo.



VOX POPULI

el módulo multizx.h que es el que Zax adaptó del multifloyd.h a InformATE.
Con eso y las instrucciones que Zak me envió en un mail, creo que se puede hacer una aventura del estilo de Vampiro multijugador.
Yo estaba esperando a que Presi y Sarganar acabaran con el tema de Rebot multijugador, para crear una documentación basada en las instrucciones de Zak y zipearla junto al módulo y al Eparser modificado para subirlas al CAAD.
Lo que tengo claro es que sin proyector no hay película, y Rebot es por ahora la única herramienta capaz de proyectar las aventuras que se hagan con esa librería.

Jenesis

"Lo que tengo claro es que sin proyector no hay película, y Rebot es por ahora la única herramienta capaz de proyectar las aventuras que se hagan con esa librería."
Qué símil más bueno, efectivamente yo me encargo del proyector y me busco la sala, y sé cómo funciona la película. ¡Pero no sé como se rueda la película!

Presi

Supongamos que quiero rodar un cortometraje, ¿entonces necesito solamente Inform y la librería de Zak? Después pasárselo al responsable del proyector para que lo ponga en la sala, no?
Dudas: ¿Se puede programar en Inform 7? ¿Una aventura existente puede jugarse a través de Rebot? Pongamos por caso el Reliques of Tolti-Aph, una aventura que podría jugarse en modo multijugador, ¿qué cambios en su programación requiere para funcionar? ¿Una aventura en Glulx como por ejemplo mi remake de Wiz Lair podría funcionar?

Grendelkhan

Para programarla sólo necesitas lo que te he dicho, la versión modificada de Eparser.h y la librería multizx.h.
Después para probarla en el frotz como una aventura más, tendrías que jugar de un modo especia, poniendo el nombre de cada jugador delante de cada orden que le dieras a cada uno de ellos. La verdad es que se ve bastante engorroso pero no imposible de llevar a cabo. Creo que cualquier aventura que tenga una salida de texto plano, se puede jugar por

zx | El cochero, un tipo de aspecto duro, se interpone en mi camino... Ha
zx | pasado la mayoría....
usagi dice a ZX, "tocar campanilla"
zx | La campana lanza una cortés llamada.
zx | El dueño aparece...
Zak dice, "Jugais demasiado rapido!"
kifcu dice, "si"
Zak dice, "Asi no hay quien entre en situación"
usagi dice a ZX, "s"
zx | No puedes ir por ahí.
(Log sacado de los archivos históricos del 2002) ...
...

Pero es ideal para jugarla entre dos o tres únicos jugadores.
Es genial para introducir a un neófito en el mundo de las convesacionales.
Y es insustituible para hacer beta-testeos de una aventura, porque en una única sesión el testeador y el autor ven a la par y comentan el desarrollo del mismo y todo ello se puede guardar en un log.

«Fue entonces cuando maese Zak creó otro muñeco, esta vez de carne y hueso, y como éste requería muchísima más atención y cuidados que el otro, se vio obligado a acostar al pequeño Zx y dejarlo dormido en su cuna. Después cerró la casita y echó la llave no sin antes dejar una nota en la que decía: "Jen, la llave está bajo la alfombra, si quieres abrir la casita y cuidar de Zx, tienes mi permiso."»

Es curioso comprobar que mientras las casita de Zx estuvo abierta, no se supo aprovechar los recursos y el pontencial del Zx para el mundo de la aventura.
Jenesis fracasó en su intento de despertar al pequeño Zx de su sueño, así que lo arropó con una manta y volvió a cerrar la puerta.

Aventuras, para varios jugadores. El reparto.

Y con el tiempo llegó el ADSL, el cable, y mientras todo lo relacionado con la informática sufría una revolución comunicativa y transformaba hasta la más humilde aplicación en algo con un enlace al exterior, la aventura seguía inmersa en su limitado espacio trifásico, que parecía difícil de romper. Pero no era cierto, volvamos a la casita de Zx.

«Resultó ser que maese Zak tenía un secreto guardado en el baul de la buhardilla, se trataba de una poción que unida a una historia la convertía en una aventura para varios jugadores. De este modo en una aventura podría haber un papel para cada uno de los jugadores y el jugador se convertiría en un equipo en el que la colaboración de todos sería parte del juego. Un día Jenesis a quién Zak había confiado la llave de de la casita de Zx, decidió pasarle el contenido del baúl a Presi y éste empezó a estudiarlo y a probarlo con un montón de cachivaches.»

Opinión

El concepto “multijugador”

Planteamiento de las alternativas actuales para no jugar solo.



VOX POPULI

medio de Rebot en su modo “compartir juego”, es decir, con un único protagonista manejado por más de un jugador, no necesita ninguna modificación. Lo único que se pierde es la multimedia, no olvides que Rebot sólo trabaja con texto plano, pero no hace falta que modifiques nada, sólo tienes que ponerla en la carpeta de aventuras de Rebot y nada más.(Ya me corregirá Presi si en algo me he equivocado, pero yo he jugado blbs, z5, z8, etc. sin ningún problema.)

Jenesis

Grendel: para I7 necesitas de una libreria similar a la de Zak (orientada a I6) ; pero codificada para el entorno I7. Estoy trabajando en ello... Uno de los ejemplos de dicha libreria es el Laberinto de ROTA mutiplayer, que tambien tengo a medio implementar.

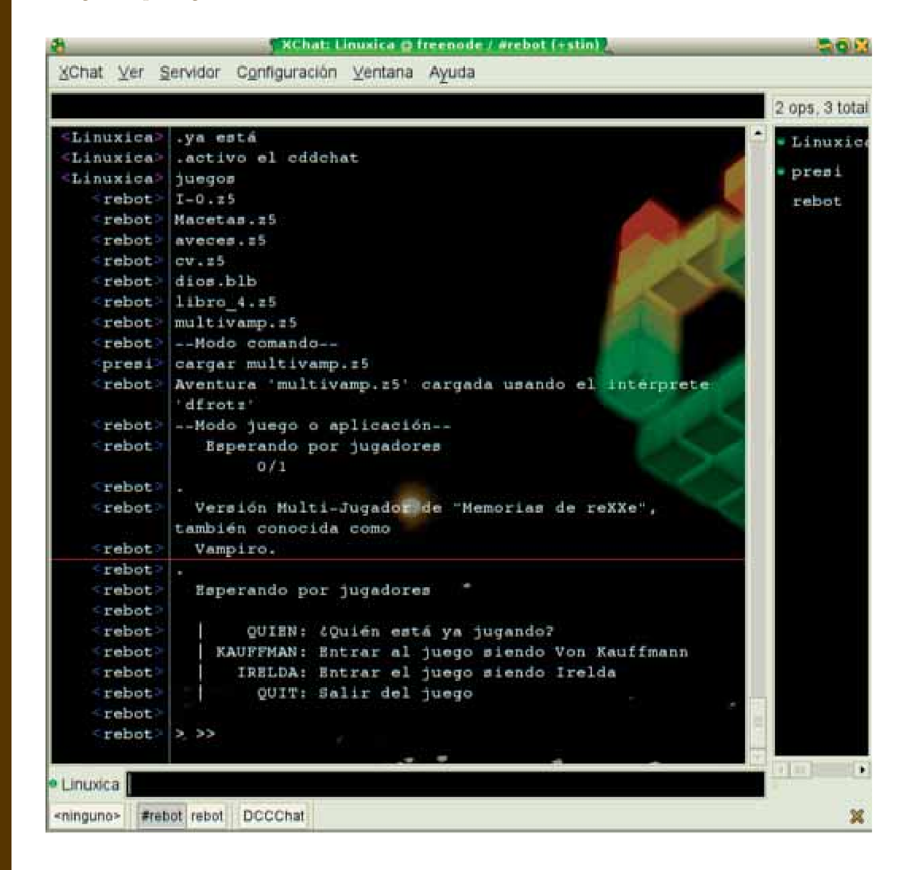
Sarganar

En el AGE se pueden crear aventuras multijugador muy fácilmente. Lo que pasa es que soy un poco escéptico con respecto a la jugabilidad cuando se traslada tal cual el género de la aventura a multijugador, como se hace en esa versión de “Vampiro”. Vamos, creo que se puede hacer, y que puede ser interesante; pero creo que vaya a ser la “next big thing” de esta comunidad, la verdad. En la práctica juntarse varios jugadores a una hora determinada para echar una partida a una aventura es difícil, y más si somos cuatro gatos. Es como echar una partida de ajedrez por internet, cosa que funciona perfectamente, pero funciona porque hay servidores con cientos de personas y siempre encuentras a alguien. Aquí, no sería el caso. Tendríamos que jugar quedando para ello ex profeso, y dile tú a un novato que haga eso...
Lo que sí que creo que puede ser un camino mucho más interesante (por algo implementé el multijugador en el AGE, al fin y al cabo :D) es hibridar los MUDs con las aventuras. Es decir, en lugar de tener un relato con un principio y un final que varios jugadores tienen que quedar para jugar, tener un mundo persistente al estilo MUD, con cosas para que la gente esté entretenida y se quede (léase combates... lo siento, Jenesis, pero personalmente a los MUDs sociales no les cojo yo el gusto... tenemos gustos distintos :D); y luego además, que haya “quests” con puzzles decentes como en una aventura, en lugar de los puzzles cutres típicos

Zak había adaptado el módulo de Evin Robertson que fue programado en 1999 para Floyd, con el nombre multifloyd.h a InformATE y con ello intentó y logró hacer una versión multijugador del clásico Vampiro, pero la respuesta de la aventura con Zx, no era todo lo estable que él quería, así que abandonó el proyecto.

Hace unos años Presi, desarrolló un bot llamado Rebot.
Este bot, puede manejar diferentes protocolos como el IRC, Jabber, MSN, etc. Gracias a su sistema modular que hace posible ampliar su funcionalidad añadiendo un nuevo módulo por cada protocolo.
Al igual que Zx, Rebot es capaz de hacer que cualquier juego se pueda compartir entre varios jugadores por un lado y de hacer de servidor para juegos multijugador con varios protagonistas por otro.

De ese proyecto, de la version multijugador de Vampiro y bajo el protocolo IRC son las imágenes que siguen:



Como veis la entrada al juego multijugador ya es diferente a la normal.
Claramente se ve que hay un reparto de personajes que forman parte de la historia y es necesario que cada usuario acepte un papel antes de iniciar la partida.

El concepto “multijugador”

Planteamiento de las alternativas actuales para no jugar solo.



VOX POPULI

de los MUDs. Y también podría haber puzzles multijugador, pero la idea es que sería mucho más fácil jugarlos en la práctica, porque no habría que quedar ex profeso. Tú estarías en el MUD matando unos cuantos orcos, verías a alguien, y le dirías: “eh, hay un castillo donde duerme un vampiro, pero no puedo subir por el muro, ¿intentamos ir a ver si lo conseguimos subiéndose uno encima del otro?”
Y esto podría ser incluso bueno para atraer gente nueva, ya que el concepto le gustaría a los amantes de los MUDs que no conozcan las aventuras.
Por cierto, me consta que un destacado personaje cuyo nick empieza por Mor y acaba por Gul tiene interesantes ideas as este respecto.

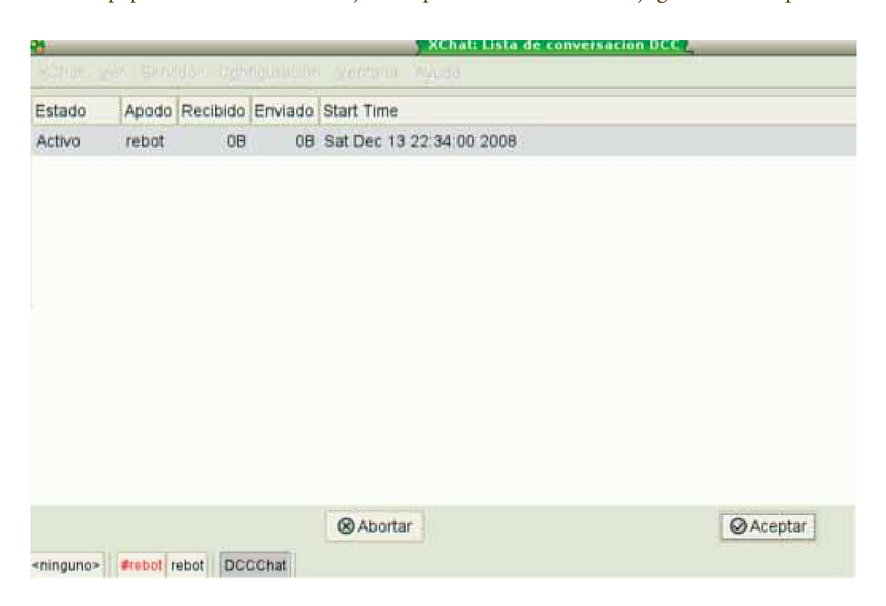
Al-Khwarizmi

Creo que no has caído en una cosa bastante obvia, del mismo modo que un Mud permanece mientras esta conectado en un servidor, una aventura multijugador no termina mientras no se desconecta del servidor.
Ello implica que si bien puede ser necesario la presencia de ambos jugadores para resolver ciertos puzzles, no tiene porqué ser de obligatoriedad.
Zak en este caso puso una muestra de un puzzle a resolver entre los dos jugadores justo a la vez, pero el resto de de puzzles pueden ser resueltos sin la presencia del otro jugador.
O sea, no es necesario quedar con el otro jugador diariamente para jugarla, solo hace falta crear puzzles que no sea preciso resolver entre dos, aunque a mí éste en particular me encantó.
Nadie ha dicho que las aventuras multijugador vayan a ser un nuevo babyboom para la creación de aventuras, entre otras cosas porque requieren el doble de imaginación y trabajo que las aventuras normales.
Y sinceramente no creo que se pueda comparar de ningún modo un MUD, con lo que aquí he mostrado.
Entre otras cosas, porque los muros puede que sobrevivan a la escalada de 50 aventureros, pero el vampiro que duerme dentro tendría que morirse muchas veces para dar gusto a todos ellos, a no ser que haya que pedir turno, reiniciar el puzzle, quedar con alguien para resolverlo... ¿te suena?

Jenesis

```
   <rebot> |   IRELDA: Entrar el juego siendo Irelda
   <rebot> |     QUIT: Salir del juego
   <rebot>
   <rebot> > >>
<Linuxica> IRELDA
   <rebot>
   <rebot> Compression mode MAX, hiding top 0 lines
   <rebot> > >>Compression mode MAX, hiding top 1 lines
   <rebot> > >>  ¡Von Kauffmann entra en el juego!
   <rebot>   Jugadores actuales (1):
   <rebot>   Von Kauffmann (controlado por presi)
   <rebot> > >>
   <rebot>
   <rebot>   ¡Irelda entra en el juego!
   <rebot>   Jugadores actuales (2):
   <rebot>   Von Kauffmann (controlado por presi)
   <rebot>   Irelda (controlada por linuxica)
   <rebot>
   <rebot>
```

En este caso yo, que estaba en el IRC bajo el nick de “Linuxica” sigo las instrucciones y tomo el papel de “IRELDA” la mujer vampiro de la versión multijugador de Vampiro.



Siendo Rebot un usuario más del IRC, es necesario que le abra un dcchat para empezar a dirigirme a él, como si del “parser” se tratara.

Tras la descripción inicial veo también a Von Kauffmann, papel del que se ha hecho cargo Presi.
El modo de dirigirse al otro protagonista es “protagonista, lo que quieras decirle”.
La astucia de Zak hizo que cada personaje tuviera sus poderes y sus limitaciones. Por ejemplo, Irelda puede ver en la oscuridad, pero no puede tocar aquellos objetos que se usan para ahuyentar a los vampiros, ya que ella es uno de ellos.

El concepto "multijugador"

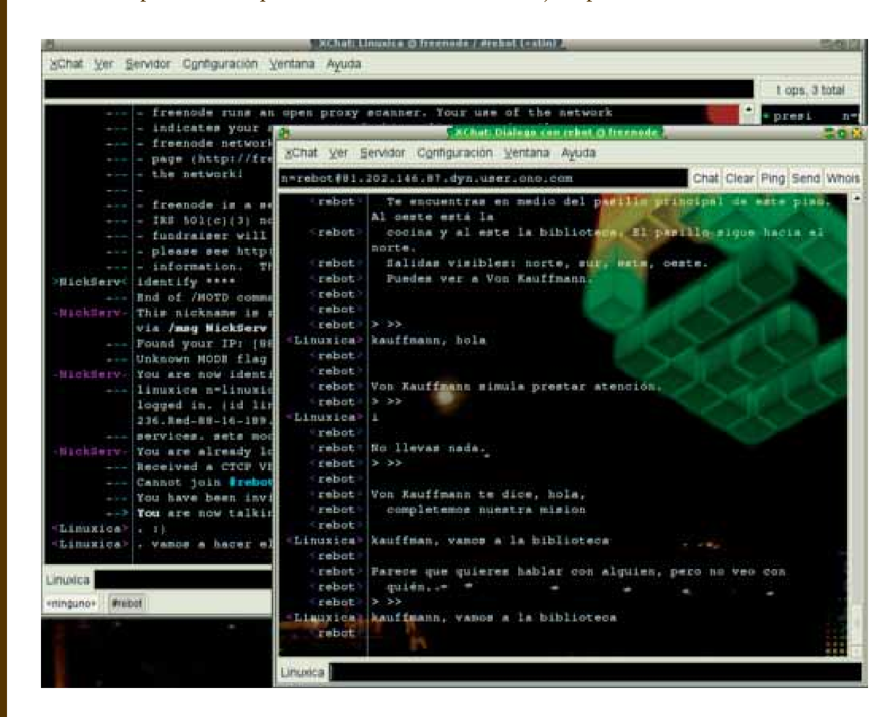
Planteamiento de las alternativas actuales para no jugar solo.



VOX POPULI

No sé, a pesar de tus argumentos a mí me sigue convenciendo más el modelo de "MUD aventurero" que el de aventura multijugador pura.
Estoy de acuerdo en que no tiene por qué ser estrictamente necesario que haya más de un jugador para jugar a una aventura multijugador; pero es lo que le aporta el valor añadido. Si en la práctica casi siempre jugara una persona, habría que plantearse hasta qué punto mereció la pena hacer esa aventura multijugador. Y yo, dado el tamaño de nuestra comunidad, veo problemas a la hora de juntar jugadores para jugar una partida en un relato con principio y fin definidos. Y más aún si quieres atraer a nuevos.
Respecto al modelo que parte del MUD, efectivamente el problema que mencionas (muchos jugadores para un solo puzzle) existe, y es grave. Es un problema muy interesante pero difícil de resolver, que no es específico de nuestro mundillo ya que en listas de correo de desarrollos de juegos multijugador (y sobre todo de MMORPGs) encontrarás páginas y páginas hablando de él. Los MMORPGs intentan hacer que te sientas un héroe épico que mata reyes y salva princesas; pero en el fondo no te sientes nada épico, porque sabes que la misma princesa la han salvado miles de personas (incluyendo tu vecino insoportable) y que, encima, al día siguiente volverá a ser capturada otra vez y tendrá que salvarla otro. En el fondo, lo que haces nunca afecta en nada al estado del mundo. Se han escrito páginas y páginas y páginas sobre esto, y la verdad es que nunca he visto una buena solución, sólo he visto gente que dice que es un problema tan grave que el género MMORPG en general le parece un fracaso, y otra que dice "no es para tanto, hombre, es cuestión de suspender la incredulidad y ya está".
Las únicas aproximaciones que he visto a realmente resolver ese problema son enfoques muy simulacionistas y con permadeath (o sea, que cuando mueres tienes que empezar con otro personaje), pero que son muy particulares de tipos de juego y ambientaciones concretas.
Pero bueno, os voy a contar una idea que tengo, que por lo menos mitigaría un poco (aun sin resolverlo) este problema, y permitiría integrar aventuras multijugador en un MUD.
Tenemos el MUD, tenemos el mundo del MUD. Hasta ahí correcto. Pues bien, tenemos a un mago que nos asigna misiones cuando queramos. "En

Este es un puzzle en el que es necesaria una acción conjuta para resolverlo.



XChat: Diálogo con rebot @ freenode
XChat Ver Servidor Configuración Ventana Ayuda
n=rebot@81.202.146.87.dyn.user.ono.com Chat Clear Ping Send Whois
<rebot> En lo más alto de la estantería, parece asomar una barra metálica.
<rebot> > >>
<Linuxica> ex barra
<rebot> Parece una palanca, pero no lo ves bien desde el suelo.
<rebot> > >>
<Linuxica> coger barra
<rebot> No llegas desde el suelo.
<rebot> > >>
<Linuxica> Von, coge la barra que aparece examinando los libros.
<rebot> Von Kauffmann simula prestar atención.
<rebot> > >>
<rebot> Von Kauffmann te dice, no llego
<Linuxica> Von, me subo encima tuyo a ver si llego
<rebot> Von Kauffmann simula prestar atención.
<rebot> > >>
Linuxica

El concepto “multijugador”

Planteamiento de las alternativas actuales para no jugar solo.



VOX POPULI

el plano de tal existe un castillo con un vampiro, hay que matar al vampiro”. Si tú y yo estamos en el MUD y vamos a visitar al mago, y cogemos esta misión, el mago nos teletransporta al mundo del vampiro. Este mundo del vampiro, por supuesto, es la aventura “Vampiro” multijugador. Y como ella puede haber otras muchas con distintas ambientaciones.
Todo esto se podría decorar con un argumento por encima. Por ejemplo, tal vez no se trata realmente de un mago sino de un científico que sabe hacernos viajar en el tiempo: estamos en el futuro y se nos manda al pasado como en aquella novela de Michael Crichton donde tenían que ir a la edad media a hacer no me acuerdo qué. Además, la novela ponía incluso las excusas para que no te llevaras a la edad media una pistola de una aventura anterior de espías y los mataras a todos: que no hay que cambiar el curso de la historia, etc. etc.
Con esto combinas las aventuras multijugador, potencialmente con argumento, principio y final, con el MUD. Y te evitas el problema de que al entrar en el castillo veas salir a uno que te dice “OMG YA MATE AL VAMPIRO LOLOLOLOL”, porque cuando el mago te teleporta, puede crear un mundo independiente para ti y tu grupo. Ni siquiera tenéis por qué enteraros de que hay otra gente haciendo la misma misión.

Al-Khwarizmi

En ese caso ya estás hablando de una aventura multijugador. Si ahora cambias el Mud por el IRC/Foro ¿qué te hace pensar que vas a tener menos dificultades en jugarlas dentro del Mud que fuera?
Yo daba por hecho que un servidor de aventuras multijugador como rebot, debería estar instalado en un lugar similar al Mud, de hecho así era como estaba lo que montó Zak, primero en MundoCAAD y después en la casita de Zx. Ambos lugares eran un Mud, el primero más generalizado y con muchas otras cosas además de ese bot; el segundo construido expresamente para el bot Zx.
Así que estamos exactamente igual que al principio, sólo nos falta el Mud. :)

Jenesis



No hemos querido desvelarlo por completo.

Una acción simple como pasarse objetos de uno a otro jugador es básico.
Seguramente este tipo de aventuras necesitará la creación de acciones nuevas, anteriormente imposibles de aplicar.

Como se ha podido ver, las aventuras multijugador ya son una realidad en InformATE.
Y si bien hay otros parsers que también las soportan, como es el caso de AGE, lo cierto es que hay pocas aventuras que las utilicen, bien por no tener un acceso cómodo a la herramienta, bien por falta de conocimiento del módulo, bien por falta de servidores en donde poder jugarlas. Y esa es la intención de este artículo, dar a conocer esas posibilidades, despertar el interés de la gente por este tipo de aventuras para que los programadores que actualmente trabajan en este proyecto se animen a pulirlos y hacerlos accesibles a todos y lo más importante, para que los autores sientan el gusanillo por la creación de aventuras multijugador.
Actualmente tanto Presi, como Sarganar están trabajando en la creación de nuevos módulos que hagan más sencillo a los jugadores el juego de las multijugador.
Ya existen módulos para IRC, Jabber y MSN, y se está trabajando en dos nuevos módulos, uno cliente y otro servidor para MUD
¿Ha llegado la hora de que los autores piensen en multijugador? Sería una buena noticia.

Jenesis

El estanque de las diosas

por Urbatain y otros autores



Un experimento de literatura colaborativa, firmado por Urbatain y por todos los que comenten este artículo, aportando algo a un posible relato.

Es una especie de jardín de árboles frondosos que apenas dejan pasar la luz del sol hasta un estanque artificial formado por calles inundadas de agua opaca de tonos verdosos pero limpia. Es una gran piscina alargada dividida en dos calles. La separación irregular la forman islas de estatuas, figuras que crecen desde debajo del agua, de forma que es fácil nadar, apoyando los pies cerca de estos islotes, pisando las cabezas de las estatuas que están por debajo del verde agua.

De vez en cuando una estatua solitaria permanece en mitad de una calle, igualmente medio hundida, sólo visible de pecho para arriba. Sólo que no es que se hayan hundido, sino que es como si el diseño se hubiese roto y se hubiese arrojado más agua de la normal. El borde de la piscina construido de bloques de piedra desgastada por el tiempo, salpicada aquí y allá de musgo y liquen; rocas antiguas que a su vez forman un paso elevado formando los bordes de la piscina, un paseo rodeado de esos árboles y jardines de copas tan frondosas que apenas dejan pasar el sol.

El final del estanque llega a unas escaleras de piedra que conducen a una calle en desnivel que pierde progresivamente todo el encanto del resto del escenario, completamente rodeado de altos muros resquebrajados sin ningún adorno aparente. Y al fondo un portón pesado de doble hoja, de madera desgastada, podrida y astillada, altísimo con dos aberturas en todo lo alto, estrechas, horizontales y con barrotes. Se podría decir que a partir de ahí se daba paso a la zona plebeya o al pueblo. El fin de un jardín señorial. Además hay una escalera a mitad de ese largo callejón seco, que conduce al paseo de piedra que bordea el estanque. Este, está lleno de escaleras y recodos, aunque no llega ser un laberinto. Simplemente es como un apeadero para las barcas que antaño navegaban por el estanque.

Os dejo sólo un escenario, a ver si sois capaces de sacar una historia adelante. Podéis añadir lo que deseéis. Un relato corto con final, finales alternativos a un relato de un compañero. Ramas, subtramas, tramas, subtramas. Trozos cortos de la historia para que alguien la continúe. Si pasado un tiempo no ha tenido éxito, lo borraré. Si tiene éxito quedará tal cual quede para el disfrute de todos.

El Clérigo Urbatain

Hace ya mucho tiempo que corren rumores en el poblado, rumores que cuentan que a veces, se deja ver por los bordes del estanque, paseando, un anciano de melancólico semblante.

Se dice que cuando muere la tarde, y la ya de por sí escasa luz que acaricia el agua del estanque va desapareciendo, como hundiéndose en el, es cuando se puede ver al anciano. Bien podrían no ser más que habladurías estas cosas, hijas del aburrimiento de ociosos trabajadores del pueblo, habladurías de las que sólo por la distracción y matar el tiempo se tienen a bien, pues ¿a quién se le ocurriría pasearse por el Estanque de las Diosas, después de lo que ocurrió?.

El estanque de las diosas

por Urbatain y otros autores

No, es poco probable que alguien eche aún de menos ese jardín, ya sin mantenimiento, abandonado, en el que los propios árboles parecen haber decidido tragarse toda la luz por pensar que un lugar así debería alejarse de la vista de todos.

JBG

Como siempre los niños son los más susceptibles a cualquier tipo de superstición y Laurita, junto con un grupo de amigas de las clases de la escuela dominical, quizás debido al interés que estaba despertando el rumor por todo el pueblo, o sencillamente debido al gran tedio que supone escuchar a Sor Teresa recitar versículos de la biblia con su voz de chillona iluminada, decidieron ir al antiguo estanque "de trasconejao": "para ver al viejo loco" decían las chiquillas más deslenguadas; en cambio Laurita poseía una curiosidad natural ante cualquier tipo de misterio, una curiosidad reverencial, llena de respeto, que la hacían interesarse por cualquier tipo de leyenda urbana, mucho más si provenían del misterioso estanque.

El Clérigo Urbatain

La niña se alejó discretamente del grupito de colegialas, aprovechando que Sor Teresa estaría empezando a rezar el rosario, dando cabezadas, hasta las cinco de la tarde, lo que le dejaba al menos una hora para jugar. Se dirigió hacia la zona de las estatuas más antiguas, que según Sor Teresa representaban diferentes versiones de la Virgen. A Laurita no le convencía ésa explicación, pues la Virgen nunca enseñaba los pechos ni mostraba una actitud tan arrogante como las de aquellas estatuas.

Poco a poco sus pasos de fueron dirigiendo hacia un derruido pórtico, encima del cual había un búho que parecía invitarle a adentrarse entre las ruinas que antiguamente formarían un templete.

Grendelkhan

[Off relatis: Pero, el tener que leer las anteriores aportaciones es imprescindible para poder hacer este tipo de juegos. Yo he dicho que van todas las niñas en grupo al término de la clase dominical, ¿deseas cambiar tu versión? O por otro lado, se podría dejar así como una rama alternativa. Todas las niñas se quedan en clase, salvo laurita que es una maulera.]

El Clérigo Urbatain

Laurita escuchó un ruido justo entonces, se giró y vio a las demás chicas.
- ¿A dónde vas? - preguntó Marta
- Eso es que ahí vive el viejo loco y Laurita lo quiere ver - dijo Linda, con una sonrisa pícara dibujada en su rostro lleno de pecas.
[Arreglado, Urba]

Grendelkhan

El estanque de las diosas

por Urbatain y otros autores

[Pues a mi me gustaba más la otra rama ;)]

Presi

[Off Relatis: Cierto Presi, ramas alternativas puede molar más que otras y es deseable tenerlas. El problema es que Grendel lo hizo continuando otra rama y creando una inconsistencia. Grendel!!! Si lo deseas, crea la rama alternativa en condiciones respondiendo al relato de forma que quede en paralelo con mi rama, o si te da igual, que siga así y luego la corregimos antes de la publicación. Graciaaaaaaas, a ambos.]

El Clérigo Urbatain

Laurita tenía miedo de entrar, un día, cuando era mas pequeña, recogiendo flores y bichos muertos se apartó de su madre y justo delante de ese pórtico apareció de la nada, le dió un sopapo tremendo para luego abrazarla con todas sus fuerzas, y luego gritarle, y luego arrastrarla a casa mientras Laurita lloraba de impotencia. No volvió a acercarse nunca, hasta hoy.

Laurita miró hacia atrás. Las farolas alrededor de la orilla, las pocas que había, ya estaban encendidas y sus reflejos largos y amarillos arañaban la superficie del agua, a Laura le parecieron dedos que intentan alcanzar una luna que flota. ¿Tanto tiempo ha pasado? Hacía mucho que tenía que estar en casa, sabía que le iban a castigar, ademas los mayores estaban raros últimamente, hablaban en voz baja después de la cena, Laura les oía desde la cama pero no entendia lo que decian, el Tio Tomás siempre se enfadaba y gritaba que todo eran habladurías, que el Alcalde no lo permitiría y cosas así y entonces papá también gritaba y todos hablaban a la vez y se mandaban callar, y así llevaban varios días, ayer se pegaron, y luego papá pegó a mamá. También tenía miedo de volver.



Sus piernas caminaron solas, ya estaba al otro lado, las paredes cubiertas de enredaderas tenían formas redondeadas, algunas estaban caídas sobre el agua, que invadía un suelo de mosáico cubierto de ramas, piedras, barro, un trozo de una cristalera... De pronto un ruido seco y una sombra sobre su cabeza, Laura saltó asustada, el Buho se lanzó en picado bajo unos arboles y se alejó con un ratón entre sus garras.

Y entonces la vió, una sombra alargada con bastón que resbalaba pared abajo y desaparecía, cada vez mas pequeña cerca de la casa.

Tartalo

Laurita tenía miedo, mucho miedo, pensaba -¡El viejo loco viene a por mí!.- Se había internado un poco en el parque, la salida quedaba tras la sombra que la amenazaba y delante de ella las aguas verdosas del estanque. Asustada se dio la vuelta para encarar la amenaza y ...

-¡Abuelito!

-¡Laurita! ¿Otra vez haciendo novillos? - decía mientras se agachaba para recibir en sus brazos a su nieta.

-Abuelo, ¿eres tú el viejo loco que ronda el estanque?

El estanque de las diosas

por Urbatain y otros autores





-Ja, ja, ja, ja - rió afable el anciano - Eso dicen ¿eh? ¿Quién lo dice Laurita?

-La niñas de la escuela dominical y todo el pueblo hablan sobre un viejo que ronda el estanque. - dijo la niña sin poder ocultar la excitación de que su propio abuelo tuviese a todo el pueblo en vilo y que fuese el centro de todo aquel misterio.

-¿Y tú crees que estoy loco? - dijo mirándola atentamente con los ojos como platos.

No abuelo. - respondió ella imitándole.

El anciano estrechó aún más fuerte a la pequeña, le tomó la mano y se dispuso a pasear por el borde del estanque. -Imagino que querrás saber porqué paseo últimamente tanto por este solitario lugar.

-¡Pues claro!- Los bustos desgastados por el tiempo, que emergían del agua silenciosa, escuchaban atentamente -Yo siempre he creido que este lugar es mágico, de pequeño, cuando tenía tu edad, solía venir aquí a escondidas, pues por entonces también era un lugar muy prohibido por la gente alta...

-¿Qué gente alta abuelo?

-Los adultos Laurita... y tenía el mismo misterio que sigue teniendo ahora. Está exactamente igual, no ha cambiado nada a pesar de los años. El caso es que aquí, de niño, fue donde conocí a tu abuela, y fíjate si fue mágico que nos pusimos novios ya para toda la vida...

-Y dime abuelo, ¿por qué parece que en casa están enfadados porque tu vengas por aquí? ¿eh?

El Clérigo Urbatain

El abuelo sonrió, cogió a Laurita de la mano y comenzaron a pasear por la orilla, pero no en dirección a casa.

Tartalo

- “Hoy se puede ver.”

- “¿Qué, abuelo?”

- “Seguro que has oído muchas cosas sobre el estanque Laura. Muchas son mentiras, aunque la gente que las cuenta se las crea y nadie lo haya visto, todos conocen a alguien que conoce a alguien que lo vió. “

Laurita se rió.

- “Pero algunas cosas son verdad, ¿ves las rallas en la orilla? Las hace el agua al bajar, y cuando baja mucho, como hoy, puede verse a las diosas, mira.”

El abuelo apuntaba con el bastón al agua.

- ¿Las ves?

Aquí una, allí otra, y otra más. Bajo el agua el coro de de estatuas metálicas transformaban la luz de la luna en esmeralda.

El estanque de las diosas

por Urbatain y otros autores

Eran mujeres, pero no como las demás estatuas insinuantes, altivas , y mucho menos como la virgen, mustia, lánguida. Eran... raras.

- "¿Porque están en el agua?"

- "Son demasiado bellas."

El abuelo miraba ensimismado al agua, como si hubiese vuelto a casa después de muchos años.

- "¿Abuelo?"

El abuelo estaba ausente. Laurita volvió a mirar las estatuas, el agua se movía suavemente y parecía que las diosas estuviesen bailando, la mas cercana tenía la cabeza ladeada y los brazos levantados con las palmas hacia fuera, como si quisiera parar el viento, otra estaba agachada con las manos sobre la cabeza, otra se cubría el rostro, aquella miraba al cielo y alargaba un brazo hacia Laura.



- "Abuelo, todos hablan de ti, bueno... del loco del estanque, y ayer el tío y papá al final se pegaron y luego también se peleo con mamá.

Los trozos de la magia al caer enturbiaron el agua.

- "No quisieron entender cuando desapareció la abuela, ¿y creen entender ahora?"

Serio, el abuelo cogió a Laura de la mano y volvieron sobre sus pasos. En casa nunca se hablaba de la abuela. Laura miraba atentamente al abuelo sin atreverse a preguntar, prefirió preguntar otra cosa.

- "¿Abuelo porque baja el agua?"

El abuelo ni le había mirado y seguía pensativo, Laurita se dio cuenta de que no habría una respuesta. Después de un rato, el abuelo arranco a hablar.

- "La casa donde me has encontrado es la casa del inglés. En realidad no era inglés, pero aquí todos le llamaban así. Era el hijo de un empresario importante, tuvo los mejores profesores de economía, de política pero a él no le interesaba aquello, solo le gustaban la poesía, la música, y sobre todo la escultura. Eso enfadaba mucho al padre, que le decía, le gritaba, que debía ser un hombre de provecho, continuar su obra, pero el no quería saber nada, no se puede obligar a alguien a continuar tu obra solo se puede inspirar, y al padre eso le consumía y poco a poco convertía el amor en odio. Un día, le dio un papel con un numero de cuenta escrito y le dijo "Para ti yo he muerto, ésta es tu parte de la herencia, ahora desaparece de mi vista". El inglés se vino aquí, porque fue el único pueblo que le permitió comprar un estanque."

El estanque de las diosas

por Urbatain y otros autores



- “¿El hizo las esculturas?”
- “Las esculturas mas antiguas las compró, algunas veces venían señores a decirle que debían estar en museos de historia, pero se iban y no volvían mas. Las otras las hizo el mismo, algunas se las regaló al pueblo, pero no pudimos ver las mas bellas hasta que decidió abrir el estanque al pueblo, creo que lo hizo porque se sentía solo. Desde el primer día yo me enamoré de éste estanque, venia mucho y a veces me acercaba a la puerta del taller a verle trabajar, me explicaba muchas cosas, no me dí cuenta de que eramos amigos hasta que lo perdí.

Se acercaban al pórtico. El búho les miraba atentamente.

- “¿También hizo el las diosas?”

- “¡Eso creen todos pero éste es un pueblo lleno de paletos y mojigatos que simplemente no entiende, para que explicarles nada!”

Laurita se asustó cuando el abuelo gritó, ademas le estaba apretando mucho la mano, nunca le había visto así y no se atrevía a decir nada.

- “Veras Laurita, la belleza es captar la vida, inmortalizar aquello que mas se ama. Pero ellos siguen obsesionados con el fantasma del Inglés, con el error que cometieron, sin comprender nada, no quieren aceptar el poder de las diosas, no vienen a ver su belleza ¡Ni siquiera cuando el agua del estanque comenzó a bajar las noches de luna! Ellas salen a la luz porque están vivas, y el agua que las Diosas desplazan cubre hasta la cintura las esculturas frías y muertas que están plantadas en medio de las calles del pueblo. No pueden seguir ignorándolas, siempre aparecerán diosas en el lugar donde arrojaron la primera con el Inglés atado a ella, siempre que en el pueblo haya al menos una persona que vea y entienda su belleza.

Laurita ahora sí pensaba que el abuelo estaba un poco loco. Habían llegado a la casa, ésta era la puerta por la que había salido antes el abuelo y hacía un calor sofocante, cuando el abuelo abrió la puerta el infierno devoró el oxigeno, a la luz parpadeante del horno el abuelo comenzó a dar verdadero miedo a Laura.

- “¿Te he dicho Laurita que tú eres lo que mas amo de éste mundo?”

Tartalo

Los más rápidos del CAAD

por Grendelkhan

El mes de diciembre se celebró la segunda edición de la competición más rápida del CAAD. La Rápidocomp 2 surgió a raíz de una propuesta de competición temática para el año 2009 (http://www.caad.es/foro/viewtopic.php?t=2723) y finalmente la gente decidió que lo mejor era hacer una competición rápida antes de que acabara el 2008, ya que para el 2009 ya hay de momento un par de competiciones organizadas. Una de ellas es la Retrocomp y la otra la KenshiraComp, dedicada al parser Kenshira.



Pues bien, finalmente decidí organizar la competición con las siguientes bases, que publiqué en la wikiCAAD:
Las aventuras deben contener al menos 3 de los 5 temas, y los plazos de recepción son:
Premio Relámpago: 2 de diciembre de 2008 a las 15:00h (la primera aventura presentada que cumpla los criterios)
RapidoComp 2: 8 de diciembre de 2008 a las 15:00h (horario España)

Los temas, que se escogieron aleatoriamente desde la wikipedia, eran los siguientes:
Giovanni Landranco
Grylloblatta
Eastmancolor
Hijo del Hombre
Concierto para piano nº 3 (Bartók)



El asunto de las votaciones se realizó vía wiki para los jugadores, pero decidí por si acaso hacer un jurado popular, compuesto por Jenesis, Mapache y un servidor, que a la postre elegiría como ganadora a la misma aventura que la escogida por el voto popular.

Las obras presentadas, cinco en total, se pueden descargar para jugar y leer a placer y comprobar que, para hacer algo interesante, tan sólo se necesitan unas pocas horas y mucha imaginación:

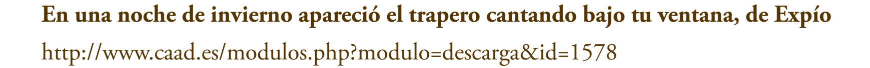
Insecto Mortal, de Al-Khwarizmi
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1582





Los más rápidos del CAAD

por Grendelkhan


En una noche de invierno apareció el trapero cantando bajo tu ventana, de Expío
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1578

El gambito Slagar, de Mel Hython
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1579

Sonrisas... y lágrimas, de Santiago Eximeno
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1581

El Ascensor, de Pipo98
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1584

Os podéis bajar todas las aventuras en un cómodo pack:

Pack Rápidocomp2: http://www.yonostudio.com/if/rapidocomp2.zip

Es un archivo zip, lo descomprimís y ¡et voilá! milagros de la tecnología, aparecerán las cinco mencionadas aventuras. Si no disponéis de un intérprete para poder leerlas (para jugar necesitarás algo parecido a un Adobe Reader interactivo) aquí tenéis acceso a ellos según tu plataforma preferida:

Gargoyle, para Windows o Linux
http://ccxvii.net/gargoyle/
Sppaterlight, para Mac
http://ccxvii.net/spatterlight/

Y si te pica la curiosidad y tienes ganas de hacer juegos de texto como los de la Rápido-comp, con un poco de paciencia y algo de arte a la hora de escribir puedes hacerlo con alguno de los parsers más actuales. Échale un vistazo a **Inform** (http://wiki.caad.es/Inform_7), **Superglús** (http://wiki.caad.es/Superglús) , **AGE** (http://www.irreality.eu/aetheria/) o **Kenshira** (http://www.kenshira.com/), ¡anímate a programar!


Grendelkhan,
es el organizador de la Rápidocomp 2







Sonido en Inform 7

por Sarganar



(intro con música de noticiero sensacionalista)

Hola! Seguimos en SPAC TV y el programa ¿Cómo diablos se hace esto? Y aquí tenemos mensajes de los televidentes –o mejor aun: los cablevidentes-, como por ejemplo éste que es de grendelkhan y nos dice: "Hola. Yo también estoy intentando programar en I7, la verdad es que es muy divertido, porque es un gran reto y el paradigma de programación es súper novedoso, pero a veces es tremendamente lioso. ¡Vaya, me ha salido un pareado sin haberlo planeado! Depresiv, ¡ya no tengo ansiedad!" Ja, ja, pos no sé que decirte tío, que esto no es tanto lío! Los dejo en compañía de Sarganar, la producción no pudo traer a Emily, pero, peor es nada...

(la cámara enfoca a un flacucho)

Hola, mi nombre es Sarganar y en el día de hoy vamos a ver cómo usar sonidos en Inform 7.

Palabras previas

Como sabéis, Inform 7 (I7) aun no salió del estado beta, y en cada nueva release se agregan mejoras y características interesantes. El sonido es una de ellas. Si bien la máquina virtual subyacente Glulx soporta muchas funciones relacionadas con audio (reproducir, detener, ajustar volumen, varios canales, avisar cuando termina, etc), I7 por ahora sólo ha introducido una de ellas: reproducir sonido. Quedan en el tintero la gama completa de posibilidades y existen rumores de que Ross Raszewski, creador de GWindows y Gsound, está trabajando en ello. Quizás para fin de año tengamos noticias. Como siempre digo, esto no quita que quien lo necesite antes, se ponga a ello y luego lo agregue como extensión. Pero eso es otro tema.

Reuniendo lo necesario

Vamos a crear un pequeño proyecto I7 que use sonidos. Para ello necesitamos:

- Inform 7 instalado, con la librería Spanish de Sebastian Arg. Podrás obtenerlos desde la web de Infsp. En el pack los documentos explican cómo 'instalarlos'.

Sonido en Inform 7

por Sarganar

- Archivos de sonidos:

"inicio.ogg", lo que se toca apenas comienza el juego. Que sea algo breve, como esos jingles de comedia (en TV) luego de los comerciales,
"cajita.ogg", el sonido típico de una cajita musical,
"puerta.ogg", el chirrido de una puerta,
"finale.ogg", la suave fanfarria que denota una continuación de nuestra aventura.
Deben ser **.ogg** (OGG Vorbis).
Como conversores puedes usar **Audacity** o **Free Mp3WmaOGG Converter**. No incluyo links a los tracks aquí para obligarte a lidiar con la obtención y edición de sonido. Vamos, estas habilidades las vas a necesitar luego para tu aventuras. El tamaño de los tracks (y por consiguiente del juego) dependerá de la duración, frecuencia y bits de sampleo, y si son estereo o mono. Puedes buscar sonidos desde la página de recursos sonoros del wikicaad.

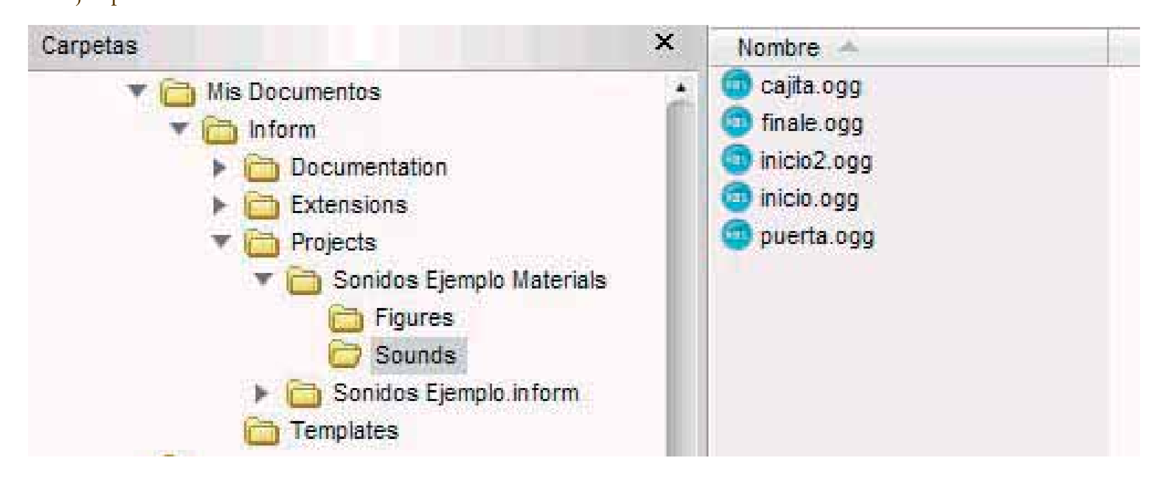
- Un intérprete Glulx, para poder probar luego la versión final del juego.
- El capitulo 21 Figures, Sounds and Files del help de I7. Tenlo siempre a mano.
- El juego-ejemplo. Muy bien: *"Estamos en la sala de espera del reconocido inspector Pardo James Bubock. Sobre una mesita vemos una cajita musical. El inspector nos citó allí a las 13 horas pero….eso fue hace una hora."*

Trabajando en el proyecto

Ya en I7, iniciamos un nuevo proyecto (File>New Project). I7 nos preguntará el nombre del proyecto (Ej: Sonidos Ejemplo) y el lugar en el disco donde queramos crearlo. (Ej: D:\Mis_documentos\Inform\Projects). Con ésta información I7 genera una carpeta llamada "Sonidos Ejemplo.inform" y mete allí toda su data de uso interno (pero los tracks de audio no van aquí, como veremos más adelante, recuerda esto). Al día siguiente, cuando queramos nuevamente abrir nuestro proyecto "Sonidos Ejemplo", hacemos File>>Open Project, buscamos la carpeta "Sonidos Ejemplo.inform" y le damos a Abrir. Bárbaro, ¡un papel en blanco listo para trabajar!

Como nuestro juego manejará sonidos, debemos avisarle a I7 que compile para la máquina virtual Glulx (que puede manejar multimedia). Esto es muy importante. Lo haremos en la **pestaña Settings**>>Glulx. También nos cercioraremos de que esté activada la opción "**Create a Blorb archive for Release**", para empaquetar todo (juego y sonidos) en un solo archivo de extensión gblorb al publicar: será la versión final distribuible entre amigos y potenciales novias (o al revés).
Antes de ponernos a programar, una cosa más: dónde colocar los recursos (archivos de sonidos). Estos van en una carpeta especial que debemos crear a mano, llamada "nuestro_proyecto Materials", y dentro de ella en una subcarpeta "Sounds". Creamos dicha carpeta en el mismo directorio raíz que nuestro proyecto inform.

Por ejemplo:



Sonido en Inform 7

por Sarganar

Es en esta carpeta Materials donde I7 buscará sus recursos de sonido y gráficos que utilicemos, así que es importante que la ubiquemos en el lugar correcto. ¿Comprendido? Si no hay problemas, luego de compilar podremos ver el listado de recursos multimedia en la pestaña Index>Contents. De todas formas, si pusimos los tracks en cualquier lado, I7 nos dirá dónde los quiso buscar en el informe de error al compilar. Perfecto, a programar entonces!

(música de carrera de automóviles)

No explicaré cada línea de código aquí, solo lo relativo a sonido y un par de detalles más.

Nuestra aventura tendrá 6 objetos:

- Una habitación, la sala de espera
- Una cajita musical
- Un decorado genérico
- Una mesita
- Un botón en su interior
- Una puerta misteriosa

Cuando el jugador abra la cajita, sonara la musiquita. Cuando pulse el botón, se escuchará un sonido de portón. Cuando abra la puerta, el juego peta. No mentira. El juego termina.

Comenzamos desde el principio (las primeras línea de código):

```
"Sonidos Ejemplo" by Sarganar
Include Spanish by Sebastian Arg.
```

Esto incluirá en la compilación a la extensión Spanish. Fundamental para que toda aventura hable español.

```
Sound of cajita musical is the file "cajita.ogg".
Sound of puerta is the file "puerta.ogg".
Sound of inicio is the file "inicio.ogg".
Sound of final is the file "finale.ogg".
```

Aquí le indicamos a I7 cómo llamaremos a las pistas dentro del código (en vez de usar sus nombres de archivo). así, en un momento dado, podremos reproducirlas con: play the sound of final.

Esa orden se llama phrase. No se usan sueltas en el código, sino bajo determinadas condiciones, por ejemplo:

```
When play ends, play the sound of final.
```

Cuando el juego finalice, toca el sonido del final.

```
Report an actor opening the cajita: play the sound of
cajita musical.
```

Luego de abrir la cajita, toca el sonido de la cajita.

```
Instead of pushing boton:
    play the sound of puerta.
```

En vez de ejecutar las acciones por defecto para 'pushing' (pulsar) sobre el botón, tocar el sonido de la puerta (sin duda una entrada secreta). Con eso, ya tienes para jugar un rato largo.

Copio aquí el código completo (que tú copiarás en la pestaña Source). Como siempre, compilas el juego con F5 (botón Go!) y puedes probarlo en la pestaña Game de la derecha (deberías escuchar los sonidos también). Para obtener tu copia distribuible, le das al botón Release (Ctrl+F5). ¡Hasta otra!

Sonido en Inform 7

por Sarganar

```
"Sonidos Ejemplo" by Sarganar

The story headline is "Un breve historia con ruiditos".

Include Spanish by Sebastian Arg.
Use Auto Pronouns and no scoring.

Sound of cajita musical is the file "cajita.ogg".
Sound of puerta is the file "puerta.ogg".
Sound of inicio is the file "inicio.ogg".
Sound of final is the file "finale.ogg".

When play begins, play the sound of inicio.
When play ends, play the sound of final.

Sala de espera is a room."Una austera sala de espera. Paredes blancas, piso blan-
co, una mesita blanca en el centro y sobre ella una pequeña cajita (adivina el
color). No quiero ponerme nervioso pero....el inspector nos citó alli a las 13
horas... y eso fue hace una hora."
The printed name is "Sala de espera de Pardo James Bubock y asociados".

A decorado is here. It is a backdrop.
   Understand "pared", "paredes", "techo", "piso" and "muebles" as decorado.
   Instead doing something when the noun is a decorado: say "Esto no es importan-
te para la aventura.".

A mesita blanca is here. The description is "Una mesita blanca."
   It is female and scenery.
   Understand "mesa" as mesita.

A cajita musical is on the mesita. The description is "Una cajita (musical?)
blanca. En su tapa se leen las iniciales PJB."
   It is female, container, openable, closed.
   Report an actor opening the cajita: play the sound of cajita musical.

A boton gris is inside the cajita. The description is "Es un botón de color gris.
    No tiene un mensaje que diga 'Púlsame!' pero es muy tentador."
   It is fixed in place.
   Instead of pushing boton:
      play the sound of puerta;
      move puerta to location;
      say "Vaya, acaba de dibujarse una puerta en la pared de enfrente!
           [line break]La cajita ya no suena."

A puerta is a thing.The description is "Parece una puerta, solo que no tiene pi-
caporte ni cerradura."
   It is scenery.
   Instead of opening the puerta:
         end the game saying "¿Qué secretos descubrirá nuestro amigo? ¿Pregun-
tas tales como con quién lo engaña su mujer, o porqué demonios no ponen sillas
en esta sala de espera? No se pierda el siguiente capítulo de esta emocionante
historia....".
   Instead of entering the puerta, try opening the puerta.
```

(terminando el programa)
Vaya, la señal de ajuste tiene más rating que nosotros. Sarganar, ¿porqué no te dedicas a otra cosa?

Sarganar,
es desarrollador de Inform 7 en español

Nheredia. Mundo de Mundos

Entrevista a sus autores, por Urbatain



¿Qué es Nheredia: mundo de mundos?

Litos: Nheredia es un mundo dimensional al que se accede por portales. Estos portales son semiorgánicos y su comportamiento depende en gran medida de la persona que lo atraviesa, pudiendo ser, en algunas ocasiones, del todo impredecible. Estos portales, en contra de lo que pueda parecer, no te transporta a mundo reales si no a dimensiones creadas en un instante gracias al patrón extraído del aventurero que atraviesa el portal. ¡Hay que tener cuidado con lo que se tiene en la cabeza en el momento de atravesar un portal en Nheredia! :-)

Urbatain: ¿Y quien está detrás de este juego? ¿Cuando conocisteis las aventuras conversacionales?
MiguelSky: La idea original fue de Litos, que se animó a hacerla en su día. Yo siempre he sido más 'jugador', nunca me puse a programar nada serio, aunque siempre he presumido de conocer bien las bases. Los juegos de aventura siempre ha sido mi género preferido ya desde los 80's, y dentro de ellos los conversacionales los que más. He jugado bastantes aventuras comerciales, algunas de ellas en inglés y un par de ellas en francés :D y he acabado la mayoría pero no puedo negar que de vez en cuando me ha hecho falta una ayudita ;) Pero ya hace años que no me meto con alguna (malditas ocupaciones...). De hecho ya sólo me echo algunas partiditas cuando tengo que probar algún juego. :(
Litos: Evidentemente conocí la existencia de las aventuras conversacionales gracias a mi Amstrad CPC. Curiosamente la primera aventura que jugué fue Gremlins de Adventure International y publicado por Erbe en nuestro país. A continuación me quedé alucinado con El Quijote y ya no paré hasta jugar todo lo que sacó Dinamic y AD. Desgraciadamente, en la actualidad, es más que difícil encontrar tiempo para dedicar a jugar conversacionales, es una pena hacerse mayor y adquirir responsabilidades, araño el tiempo que puedo para jugar a Runnaway 2 en estos momentos.
MiguelSky: Anda, mira, pues he mentido porque al Runnaway2 también estoy jugando yo de vez en cuando en la NintendoDS de la cría :D

Urbatain: ¿Porqué una para Amstrad y PAW? ¿No sería mejor sacarla en un sistema de creación de aventuras más actual?
MiguelSky: Porque con mi Amstrad estoy 'recuperando el tiempo perdido' y me estoy dedicando a aprender y a aplicar los conocimientos que no pude o no quise utilizar en su día y tras leerme el manual de Introducción de PAW que es buenísimo y muy-muy didáctico decidí hacer una aventura para probarlo. Recordé que Litos aún guardaba los fuentes del juego que hizo para PC años ha y me decidí a hacer la conversión. La verdad es que la experiencia me ha gustado y quisiera repetir :) No nos hemos planteado hacer versión para otras plataformas pero ya nos ha salido alguna oferta :)
Litos: ¡A mí me hizo muchísima ilusión que Miguel portara el juego a CPC!. La cree pensando en las aventuras creadas por AD.

Urbatain: En el foro CAAD alguno se ha quedado un poco flipado de que sea una aventura PAW para Amstrad CPC y con gráficos. ¿Nos podéis contar un poco de la historia de PAW para ese ordenador, y si hay algo extraño en la historia... ¿Cómo os habéis agenciado con él?
MiguelSky: Bueno, yo ya conocía algunos juegos hechos en PAW para CPC, todos ellos en modo de 80 columnas, bicolores y sin gráficos, como menciona Sothoth en el foro. Eso sí con una densidad de textos importante. Había visto juegos de PAW para Spectrum, con gráficos y sonidos y tal y a pesar de que el PAW de CPC viene con un parche para gráficos, ninguna aventura que yo conozca lo utiliza. El parche gráfico debe ser posterior ya que la fecha que figura en su manual es de 1990, mientras que las de los manuales Introducción y Guía son 1986/1988. Quizá la llamada de Samudio hizo que Gilberts se planteara lo de meter los gráficos :D !!
El PAW de CPC (y de PCW) es distinto al del Spectrum: en el Spectrum viene todo integrado en un interfaz, mientras que en el CPC son un paquete aplicaciones sueltas para utilizar desde CP/M, que por un lado es más incómodo pero

Nheredia. Mundo de Mundos

Entrevista a sus autores, por Urbatain



por otro da más libertad a la hora de trabajar con él. De hecho la mayoría del trabajo de tecleo y edición lo he hecho desde PC: Bendito seas, cortar/pegar :D !!

Urbatain: ¿Cómo ha sido el desarrollo de esta aventura? Contadnos también un poco de la historia del proyecto.

Litos: La historia es larga, muy larga. En los 90 cree el mapa y me puse con las descripciones de las estancias, siempre pensando en "meterlo" en un Amstrad CPC, aunque, por aquel entonces, mi idea era programarlo en Basic, más que nada porque era el único lenguaje que conocía. El tiempo pasó y se quedó olvidado en un cajón. Tiempo después apareció el maravillo DIV Game Studio, un paquete, aplicación, nuevo lenguaje, herramientas, todo en uno que nos embelesó a toda una generación, creo yo y entonces se puso a nuestro alcance algo sólido con lo que aprender a programar videojuegos. Había que estar loco para intentar programar una aventura conversacional con DIV, puesto que era para lo último que se había pensado. De hecho ni siquiera tenía una instrucción tipo INPUT con la cual solicitar información al usuario de una forma sencilla. Mira tú por donde alguien creó una rutina llamada Vital-INPUT que, precisamente, venía de maravilla. De modo que, ya con DIV2, me lié con la aventura rescatada de un cajón y la terminé en el 99-2000. Desgraciadamente los ejecutables de DIV funcionaban bajo DOS y las versiones sucesivas de Windows, apartir de 98, ya no ejecutaban de forma independiente estos juegos, de modo que..... Nheredia volvió a desaparecer en un disquete.

Aparece Fenix, una futura evolución de DIV que, finalmente, se ha quedado en agua de borrajas (creo) y con la cabeza en la posibilidad de portar Nheredia a Fenix para poder "correrlo" bajo Windows caí en un foro (no recuerdo cual) en el que solicité ayuda. Luis Felipe (Papada Soft. Nota de Urba: aka Manowar) se ofreció a echarme una mano. Un tío genial que se comprometió a hacerlo y que.... ¡lo hizo!. Esto ocurrió, si mal no recuerdo, en el 2005. Un año más tarde L.Felipe volvió a contactar conmigo para decirme que tenía una versión previa pero..... eso es otra historia que terminó con un nuevo sistema de programación en el 2007 que poco a poco se está dando a conocer. Ya ahora, en la actualidad, sigo enganchado a los juegos de Amstrad CPC, tengo una web (Amstrad.es) y existe una gran comunidad en España bastánte bien avenida. Miguel, que es un mente inquieta y culo de mal asiento, quiso aprender a programar con el PAW y necesitaba algo sencillo, ya creado, con las fuentes listas para trabajar. De modo que, por fin, Nheredia, sería programado en la máquina en que se pensó desde un principio.

MiguelSky: Pues eso :D

Urbatain: ¿Y los dibujos y portada, quien los realizó?

Litos: Primero los realicé a lápiz, e A4 y después los entinté con pilot. Una vez escaneados les di color y tratamiento con la herramienta de dibujo de DIV 2. La versión CPC está convertida a partir de los BMP originales de la versión PC. No se si Miguel quiere añadir algo referente a la transformación a CPC. Referente a la portada.... ¡no recuerdo de donde saqué la imágen! :-) Hace ya tanto tiempo...

MiguelSky: Se han convertido a formato CPC con el ConvImgCPC con 4 colores...

Urbatain: ¿Le habéis dado un buen betatesteo? En caso contrario no dudéis en pedir sugerencias en CAAD para conseguir una aventura fluida y pulida.

MiguelSky: La verdad es que la mayoría de las pruebas las he hecho yo, pero como 'aventurero experimentado' más o menos conozco dónde puede flojear el código. De hecho hay algunos procedimientos utilizados que son bastante mejorables y un par de bugs de texto que no fuí capaz de corregir, pero PAW es muy potente y no acusa la falta de optimización.

Urbatain: Las instrucciones originales son un poco escuetas en cuanto a sinopsis... de verdad, imagino que el protagonista tendrá una motivación para viajar de puerta en puerta dimensional, ¡tendrá algún objetivo en la vida!

Litos: Ja, ja, ja.... cierto, cierto.... A ver: Existe un entorno y escenario sólido, pero la motivación, misión o motivo aún no se conoce. En la próxima aventura puede que sepamos algo más.

Nheredia. Mundo de Mundos

Entrevista a sus autores, por Urbatain



Urbatain: El nombre del juego y la portada casi me hablan de otras ciudades míticas como Lemuria o la Atlántida. ¿Cuáles son las influencias del juego? ¿En qué os habéis inspirado?
Litos: Hasta un tiempo después no comprendí que, quizás, sin quererlo, tuve influencias de Stargate, lo cual me sorprende porque la película se extreno en 1994 y no recuerdo haberla visto cuando escribí Nheredia. Por otra Parte Myst y sus secuelas siempre me han influido mucho posteriormente. Es un libro que recomiendo leer a cualquier aventurero y, por supuesto, jugarlo. Pero sin duda alguna Nheredia tiene influencias más que notables de las aventuras creadas por AD y eso lo podéis ver en la forma de describir las estancias. La Aventura Original de AD es un modelo a seguir...

Urbatain: ¿Qué emulador recomendáis para ejecutar esto?
MiguelSky: Cualquier emulador moderno de Amstrad CPC puede ejecutarla, de hecho, en el testeo se han puesto en evidencia un par de bugs en sendos emuladores conocidos que ya se están reparando. Pero quizá el que mejor venga para jugarla sea WinAPE (Nota de Urba: mirad más abajo), que además tiene emulación de disquetera acelerada y modo turbo y se ganan unas centésimas en la carga de pantallas.

Urbatain: ¿Para cuando la segunda parte? ¿Y en qué fecha debemos esperarla?
Litos: Como ya he comentado anteriormente el tiempo es un problema, pero ya tengo más o menos escrita la trama y un esbozo del mundo-mapa en el que se desarrollará. ¿Cuando? Hay que tener las ideas muy claras y saber en que se estará pensando antes de atravesar el Arco, de modo que.... no lo sabemos.

Urbatain: Que sepáis que automáticamente entráis en los Premios Hispanos a la aventura, los Oscars de CAAD, así que estad al loro a ver si vuestra obra obtiene algún premio, y eso es todo, ¿Nos vemos en la convención retro en Madrid?
MiguelSky: ¡¡Cruzaremos los dedos !! :D
Litos: ¡Genial! a ver qué pasa. Referente a RetroMadrid. casi seguro que sí. Solemos ir todos los años.

Urbatain: Saludos.
MiguelSky: A vosotros, aventureros
Litos: Un saludo a todos los que pululan por el CAAD y que no pare nunca. Gracias.

Enlaces útiles:

- http://www.amstrad.es/espsoft/juegosespbasic/nheredia.php
- http://www.winape.net/

Notas de ejecución:

- Deberemos tener dos archivos con extensión dsk, cada uno de ellos corresponde al “disco 1” y “disco 2”. Estos archivos tienen que estar separados, no comprimidos en un único zip:
- Ejecutar WinApe.
- En el menú superior vamos a: File/Drive A/Insert Disc Image y cargamos el disco 1.
- En el menú superior vamos a: File/Drive B/Insert Disc Image y cargamos el disco 2.
- Un vez cargados los dos discos en sus correspondientes disqueteras teclearemos la instrucción |CPM. El simbolo “|” hace referencia al “pipe”. En el teclado de tu pc se suele encontrar en la tecla del número 1 (se consigue con Ctrl+Alt+1), pero en el emulador se suele conseguir con Mayúsculas+Tecla de Asterisco o Mayúsculas+Tecla de ^.
- Una vez introducida la instrucción y pulsado ENTER debería ejecutarse el sistema operativo CPM y el juego se autoarrancaría.

El Clérigo Urbatain,
es autor de ficción interactiva.

Un poco de picante

por Grendelkhan

¿Existen juegos de texto para adultos?

Si, pero apenas hay en castellano. Para poder disfrutar de estos juegos necesitaremos saber un poco de inglés. En español tenemos las aventuras: Xzira, fuego de dragón, Lola huele bien y adora el marisco y quizá pueda entrar ahí Interestatal Cero (si hay alguna más, por favor, que alguien lo indique).

¿En qué se diferencian?

Para empezar, lógicamente hay algunos comandos que son propios de una aventura con contenido erótico, que pueden variar dependiendo del autor, por lo demás, hay incluso juegos largos que tienen buenas historias.

¿Por qué sólo tenemos dos juegos creados en España?

Buena pregunta. Tan sólo hay dos juegos de ésta temática en español, cuando en lengua inglesa hay más de cien. Puede ser porque nunca hemos hecho una competición de aventuras eróticas. Quizá se podría organizar alguna, pero no sé si tendría mucho éxito... en todo caso se pueden presentar aventuras eróticas en otras comps, como en la Xcomp, que además le viene muy bien el nombre, ¿verdad? Jejeje...

¿Y dónde están esos juegos?

En la web podremos encontrar muchos, en general, en el AIF (Adult Interactive Fiction) y en algunas páginas de aficionados al género, ahí van unos enlaces para que os adentréis en éstos juegos, sólo para mayores de edad:

The AIF Portal

Portal sobre Ficción Interactiva para Adultos (AIF)

http://aif.emsai.net/

Matrix Mole's AIF Archive

Como el IF-archive, pero en plan erótico.

http://aifcommunity.org/

The AIF Newsletter

Lista de correo de novedades y noticias respecto a la AIF

http://newsletter.aifcommunity.org/

The Erins Awards

Algo así como los Premios Hispanos a la Aventura, pero en plan erótico y en inglés.

http://erins.aifcommunity.org/

Christoper Cole's AIF

Página personal de uno de los más reconocidos autores de AIF.

http://www.ifwiki.org/index.php/Christopher_Cole

Un poco de picante

por Grendelkhan

A. Bomire
Página personal de uno de los más reconocidos autores de AIF.
http://www.geocities.com/abomire/

Todos los autores de AIF en la ifWiki
http://www.ifwiki.org/index.php/Category:AIF_authors

En español:

Xzira, Fuego de Dragón
Aventura presentada a la II Minicomp, por JSJ. Está programada en Visual Sintac, así que requiere el intérprete de Visual Sintac (sólo para Windows)
http://caad.mine.nu/concursos/minicomp2/aventuras/fuego.zip

Lola huele bien y adora el marisco
Aventura presentada a la I Retrocomp, por Alejandro Bárcena. Ejecutable MS-DOS.
http://caad.mine.nu/retrocomp/media/aventuras/lola.zip

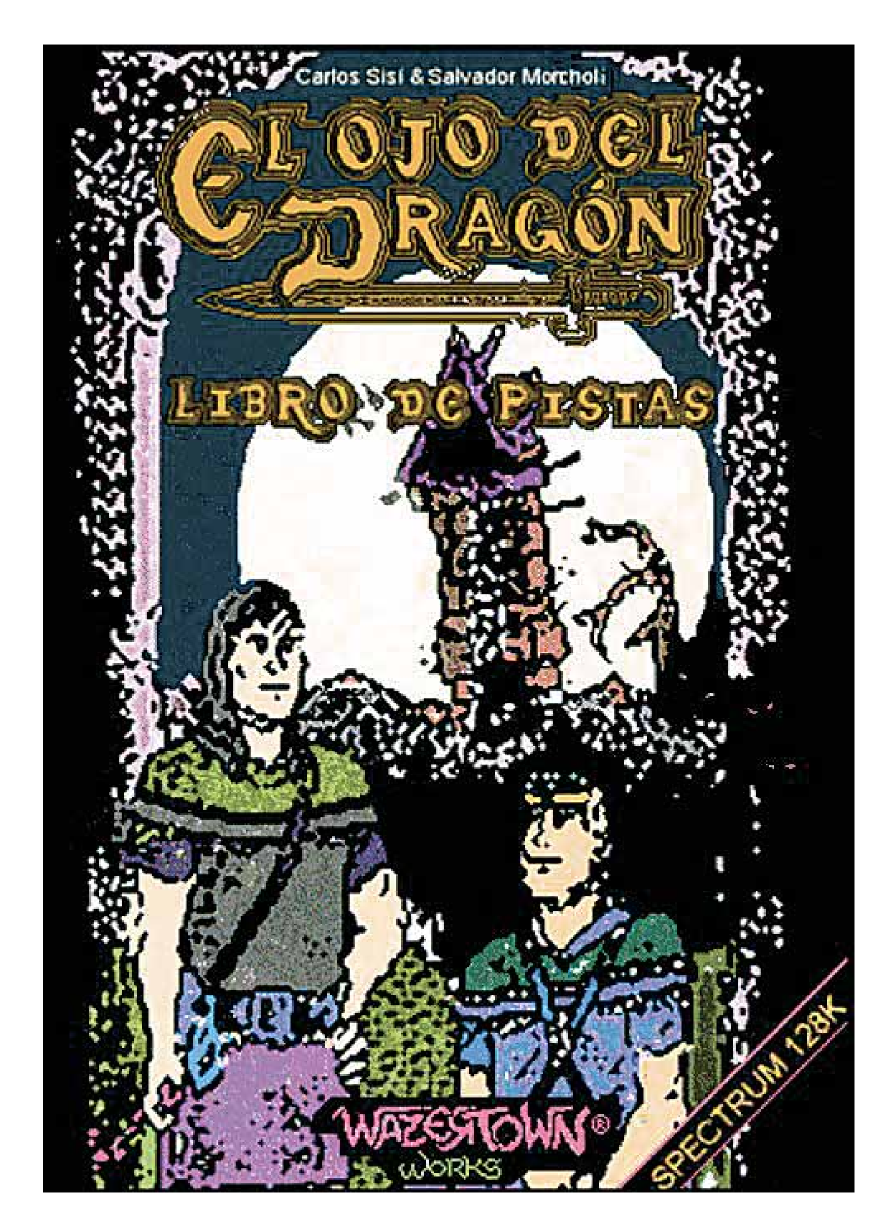
Interestatal Cero
Aventuras de Tracy Valencia en la Interestatal Cero, por Adam Cadre (traducción por Sirrus). Programada en InformATE!
http://caad.mine.nu/modulos.php?modulo=descarga&id=580

Y eso es todo, amigos.

Grendelkhan
es autor de ficción interactiva

Resolviendo "El Ojo del Dragón"

por Planseldon



Como veo que nadie ha respondido a mi llamamiento de la semana pasada sobre esta vieja aventura de Wazertown Works largo tiempo perdida, deduzco que, o bien nadie la ha completado, o bien si alguien lo hizo en su día, ya se le ha olvidado cómo se hacía, así que me animo a publicar aquí las notas que he ido tomando y los mapas que he hecho de la aventura, por si alguien se anima así a jugarla, que le sirva como ayuda, a ver si puede llegar un poco más lejos. En el punto en donde yo la he dejado, he logrado completar el 64% de la aventura.

Pistas- El Ojo del Dragón

Orientaciones generales:

Algunas acciones que puede hacer Optimus: seguirte (decir a Optimus "sigueme"): darle cosas y pedírselas (dar a Optimus tal cosa / decir a Optimus "dame tal cosa" Para ver lo que lleva: Decir a Optimus "Inventario"). Cogerte en brazos (decir a Optimus "cogeme") y cuando te tiene cogido puedes ordenarle ir a otro sitio (decir a Optimus "norte").

En algunas localidades con agua puedes pescar, con lo que conseguirás arenques para comer. Solo puede haber un arenque en el juego, así que hay que tener cuidado, porque si a Optimus le da por pescar, lo cogerá él, y por mucho que intentes tú pescar, no encontrarás otro (aunque siempre puedes pedir a Optimus que te de el que él ha pescado). Cada vez que te comas un arenque podrás pescar otro nuevo. Lo mejor es pescar y comer cinco o seis seguidos para olvidarte del tema un buen rato, aunque hay que tener cuidado porque si comes demasiados puedes morir de indigestión. (Conviene usar el Ram save).

El País de los Duendes

-El cartel en el camino está en un sistema de escritura que no conoces, si pides a Optimus que lo lea sabrás que lo que dice es "Pradera de los centauros".

-Ve al desierto y busca al centauro. Si te quedas un rato observándole verás que en una de sus carreras tropieza y queda herido. Examínalo, examina su pata, y sácale la espina. Te pedirá una poción. Ve a su cueva y tráesela. Conseguirás un arco y una flecha.

Resolviendo "El Ojo del Dragón"

por Planseldon

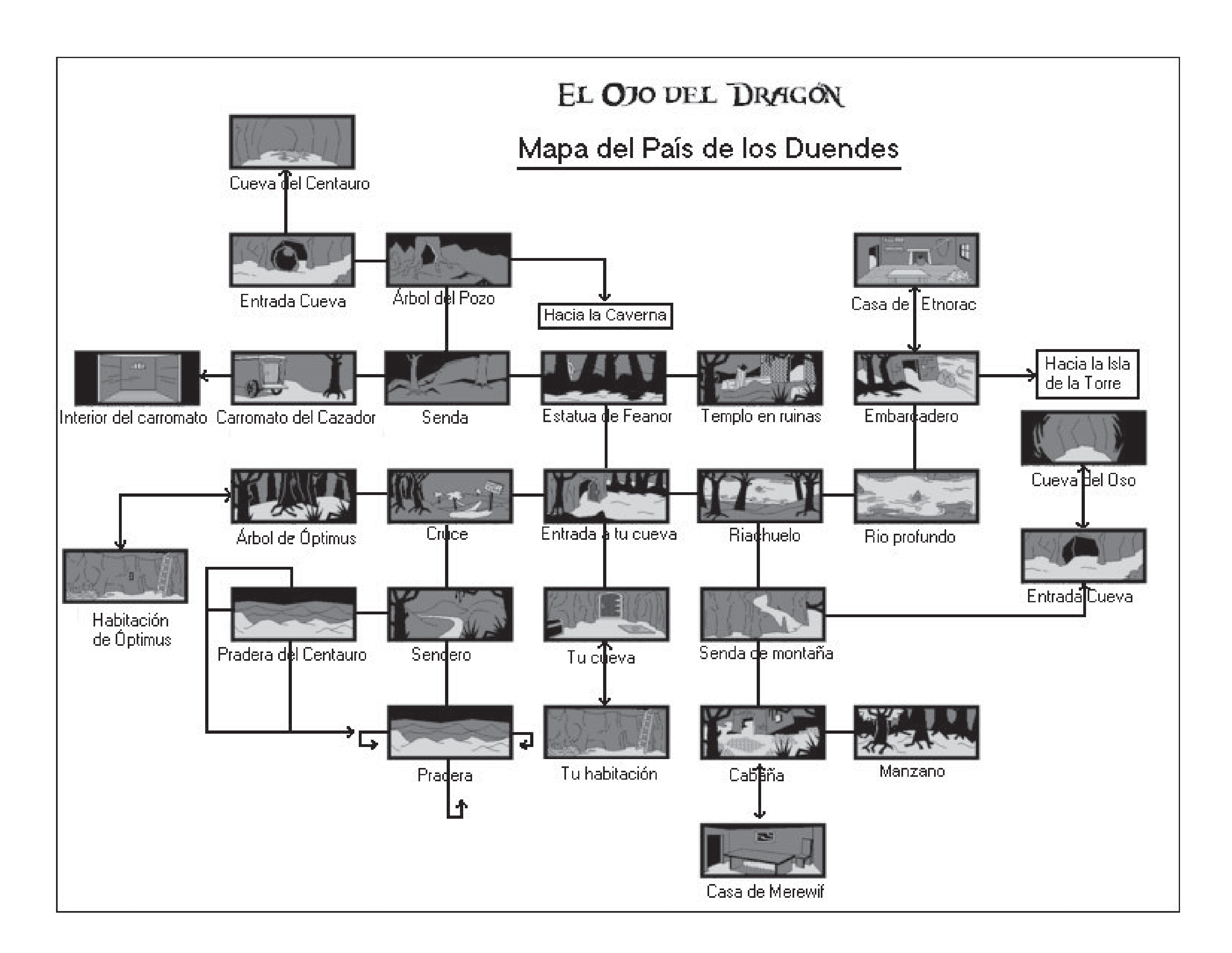
-Baja a la casa de Optimus pulsando el resorte que descubres entre las enredaderas de su árbol. Si examinas la paja de su jergón encontrarás un osito.

-Con el osito ve a la cueva del osezno y déjalo allí. Éste dejará de jugar con la bola de cristal, y así puedes cogerla. A veces cuando llegas hay dos bolas, una estropeada y otra buena. En ese caso coge la bola rota y déjala fuera de la cueva, vuelve a entrar y coge la bola de cristal, siempre después de haber dejado el osito. Si frotas la bola tendrás una fuente de luz con la que puedes bajar a las cavernas por el tronco del viejo árbol.

-En la casa de Etnorac encuentras una moneda de oro en el caldero y un gorro de elfo entre la ropa. La moneda te será útil en la caverna. Es importante entrar cuando Etnorac está ausente, pues si te encuentra dentro se enfada y ya no te lleva a la isla.

-La bruja Merewif te ofrece una taza de té. Si la bebes mueres, así que dile "no quiero el té". Ella se sorprenderá de tu astucia y te ofrece una poción de invisibilidad si le traes unas hierbas. Estas las puedes encontrar en la isla de la arpía.

-Si te atrapa el cazador examina el suelo del carromato. Verás que hay una tabla suelta. Puedes romperla y salir por el hueco.



Resolviendo “El Ojo del Dragón”

por Planseldon

La Caverna de los Trasgos

-Al bajar a las cavernas, si llevas a Optimus, puedes pedirle que tire él de la argolla, con lo que aparece un agujero donde encuentras una corona. Si la registras encuentras en ella un diamante.

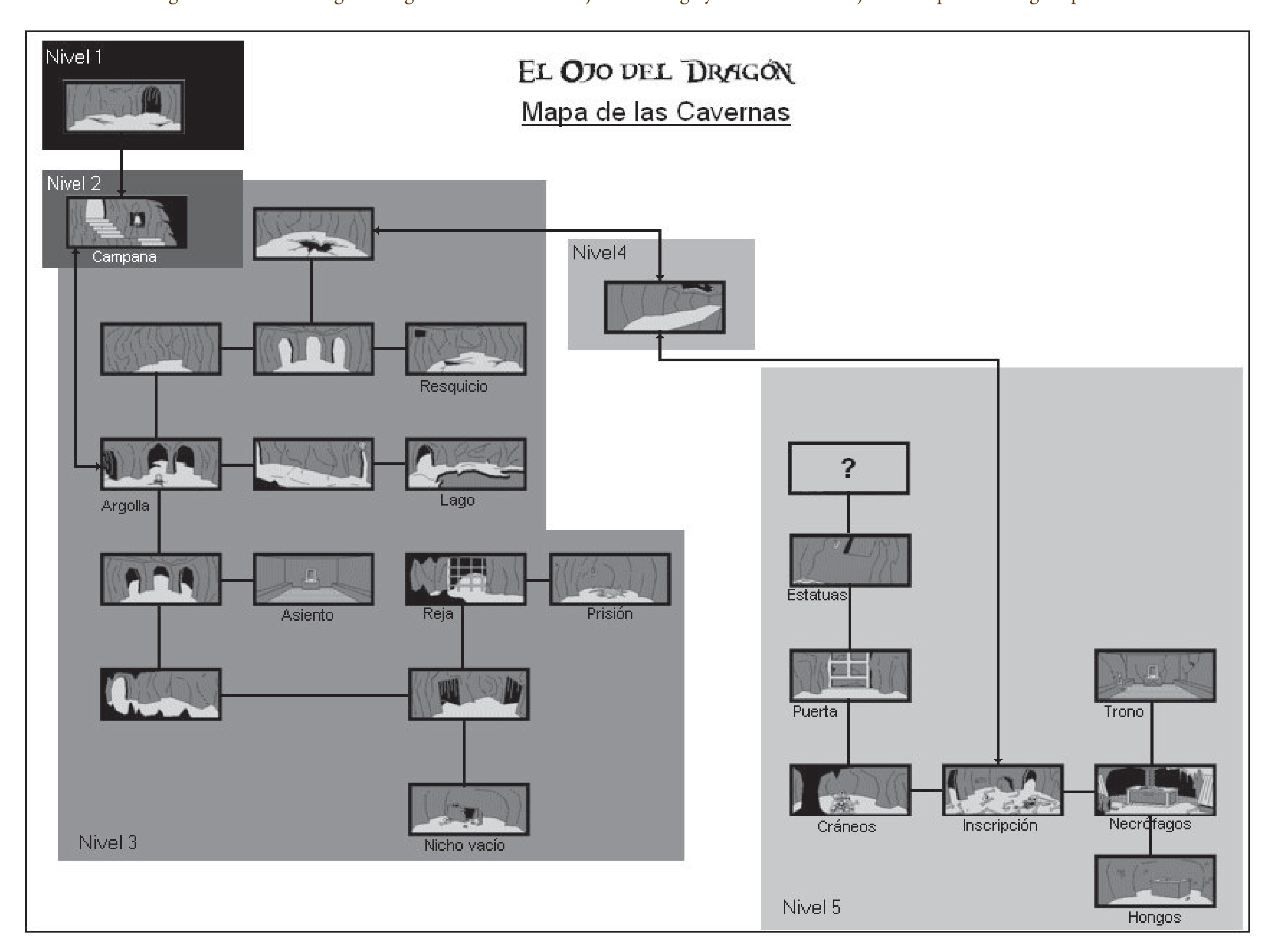
-En la pequeña cámara cegada hay un resquicio en uno de los muros. Si pides a Óptimus que te coja, podrás examinarlo, y allí encuentras una bolsita que contiene unos polvos blancos y unas letras impresas. Estos polvos son levitantes y actúan sobre objetos inanimados durante un minuto.

-Si abres la bolsita en el nicho que está cubierto por una losa de mármol, esta se levantará durante unos segundos y al final se cae.

-La moneda de oro se la das al Trasgo guardián que está custodiando al elfo en la prisión de las cavernas. Una vez liberado pide ayuda al elfo, y te informará de que al gran trasgo le gustan los hongos.

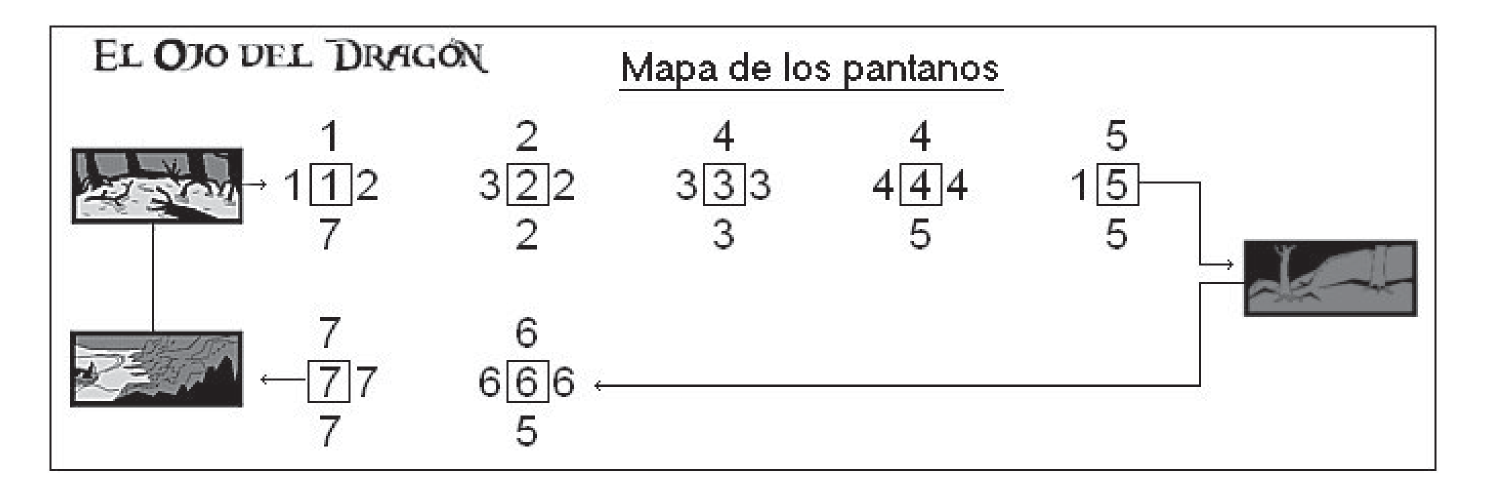
En la sala de los necrófagos, estos te impiden ir al norte. Sin embargo Óptimus sí que puede, así que pídele que te coja y después ordénale ir al norte. Allí encontrarás al jefe necrófago. Si le pides ayuda de la dará a cambio de que traigas un trasgo para alimentar a sus necrófagos.

-Ahora ve a por los hongos. Los encuentras en la sala de la losa. Una vez tengas un hongo, si te encuentras con el gran trasgo, te seguirá. Si vuelves a donde los necrófagos estos devoran al gran trasgo. Ve ahora donde el jefe necrófago y te dará la llave roja con la que abrir la gran puerta.



Resolviendo "El Ojo del Dragón"

por Planseldon



La Isla de la Arpía

-Etnorac está al principio del juego en su casa. Luego va a la Caverna de los Trasgos, permanece allí un tiempo, y se teletransporta de nuevo a su casa lanzando una cápsula mágica. Después está otro rato en su casa y de nuevo vuelve a la Caverna, de donde ya no vuelve a salir en toda la partida. Si lo intentas buscar después de esta segunda salida, ya no podrás encontrarlo en su casa.

-Para cruzar el rio tienes que ir frente a la casa de Etnorac cuando él está. Toca la campanilla, y pide a Etnorac ayuda. Te preguntará si quieres cruzar el río. Dile que sí y sube a la barca. Una vez dentro te pregunta a dónde quieres ir. Tienes que haber leído el libro que lleva Optimus. Para saber que Optimus lleva un libro hay que haber puesto Decir Optimus "Inventario", después le pides el libro y allí lees que en la otra orilla hay una torre habitada por una arpía. A veces el libro se encuentra en el arcón de tu casa.

-En el laberinto de los pantanos el único objeto que se puede dejar sin que se hunda es la flecha rota, que cae después de disparar a la arpía. Con ese sistema podemos hacer un mapa de los pantanos y descubrir que el camino de ida es e, o, n, s, e y el de vuelta s, o, s, o.

-Tras atravesar los pantanos llegas a una torre rodeada de un foso. Ahí puedes nadar y pasar a otra localidad donde hay una trampilla cerrada...

-A veces la arpía te pone una adivinanza: "Vive siempre encerrado, si muere encuentra su libertad" La respuesta es "El secreto". No obstante, aunque des la buena respuesta, el monstruo no cumple su palabra y sigue atacándote.

Lista de objetos encontrados y no usados:

cuerda, caja negra, espina, tabla, cetro, seres fungoides, Poción de invisibilidad, Corona, diamante, brazalete

[no sé con quién usar]
Arco, Flecha, cadaver (cazador, optimus, etc. en caso de que los matemos con la flecha)

Detectados en otros personajes
silbato y capsula de teletransporte (Etnorac)
flauta de bambú (Optimus)

Enigmas sin resolver

Manzanas: cuando intentas cogerlas el árbol eleva las ramas.

Rezar a Feanor: cuando lo intentas dice que "aún no puedes" (?)

La trampilla de la torre no puedo abrirla

Caja negra cerrada: "Argosel alborota su thudra. Contiene treinta arps de Ramstat Pulz para lubricacion de conchas." (?)

Sala de las estatuas y los botones. No puedo ir al norte porque el camino está alto.

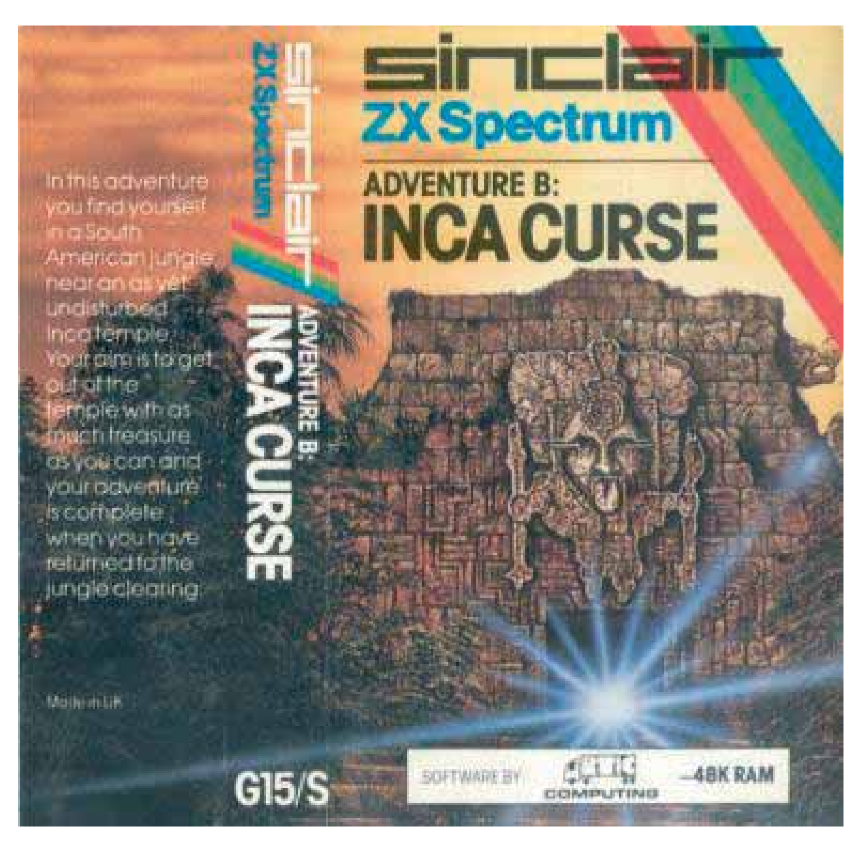
La gran losa, se levanta y en la tumba, aparentemente, no hay nada.

Planseldon,
es autor del blog Error de Sintaxis

Inca Curse

Adventure B, de Artic Games, para el ZX81 y Spectrum

Inca Curse es la segunda aventura conversacional realizada por Artic Software, para el ZX81. En realidad, la versión comentada aquí es para el ZX Spectrum +, para el cuál hay muchísimos emuladores. Sin embargo, lo cierto es que los programadores de Artic sólo hicieron una conversión de lo más simple, ya que se limitaron a añadir algo de color en la pantalla principal de introducción.



Carátula de Inca Curse. En realidad, se trata de la segunda carátula, cuando ya salió bajo la colección de Sinclair.

Introducción

Inca Curse es la segunda aventura conversacional realizada por Artic Software, para el ZX81. En realidad, la versión comentada aquí es para el ZX Spectrum +, para el cuál hay muchísimos emuladores. Sin embargo, lo cierto es que los programadores de Artic sólo hicieron una conversión de lo más simple, ya que se limitaron a añadir algo de color en la pantalla principal de introducción.

Así, todos los textos son en blanco y negro (el ZX-81 no soportaba color), en mayúsculas (otra limitación del padre del Speccy), y el parser es realmente sencillo (de dos palabras). Como curiosidad, comentar que el típico carácter '>' que indica el lugar donde el jugador puede escribir sus órdenes no aparece, lo cuál hace que el juego aparente todavía más aspereza de la que tiene.

La aventura está programada en ensamblador, y una de sus características más peculiares es que es realmente rápida en sus respuestas. ¡Parece que estás jugándola en un PC, aunque uses un Speccy!.

Todas las aventuras de Artic Software se corresponden con una letra, y están "subtituladas" con un título mucho más descriptivo. Esta es conocida, de todas ellas, por ser la más fácil de terminar, pero puedo asegurar que a mí no me resultó fácil, precisamente.



Argumento



Eres un héroe sin nombre y sin memoria conocida (vamos, lo típico), que se encuentra en sudamérica, al ladito de un templo Inca del que sabemos que nadie ha tocado nada en siglos. El interior del templo está lleno de tesoros, y tu misión es sacarlos del templo sin que la avaricia afecte a tu cabeza ...
Lo cierto es que no hay mucho más que decir sobre esta aventura, en cuanto a argumento. Hay un montón de salas en el interior de la cueva. Digooo, en el interior del templo. Hay una sala donde podemos ir recolectándolos, (aunque no es obligatorio hacerlo) y del porrón de tesoros, sólo podremos sacar 6 (éste es el número máximo de objetos que el jugador puede llevar).

El argumento, por tanto, no supone apenas novedades (a excepción de que no hay recolección de tesoros ni xyzzy), y sin embargo, como con todas estas aventuras clásicas, el ambiente y las descripciones (ultra-breves) escogidas, hacen que se cree una atmósfera de gran credibilidad e inmersión. Un mapeado bastante grande, al estilo de la época, termina por configurar esta aventura, que por otra parte sólo cuenta con un laberinto, y no hay ni piratas ni enanos con hachas.

Inca Curse

Adventure B, de Artic Games, para el ZX81 y Spectrum



Conclusiones

Esta aventura es muy interesante, aunque sólo sea para ver cómo se las gastaban en aquella época. Es imposible acabársela en un solo día, y por supuesto cuenta con errores de todo tipo. Por ejemplo, no puedes coger los remos (oars), pues ya nunca podrás soltarlos (teóricamente podrías acabar la aventura, pero no con la máxima puntuación). Los tesosos a sacar, efectivamente, suponen unas puntuaciones distintas, en las que el águila dorada despunta en cuanto a valor. Sin embargo, con sacar uno, uno solo del templo, el juego acaba (con el mismo mensaje), así que cada uno tendrá que elegir qué es lo que desea hacer, acabar "toda" la aventura, o lo mínimo. Personalmente, creo que este detalle se diseño así para motivar al jugador a rejugar varias veces hasta terminarla, aunque resulta curioso que no exista manera de sacar todos los tesoros.

Es curioso el parser utilizado: verbo + nombre, y si hace falta emplear un segundo objeto, el parser lo pregunta: abre puerta, ¿Cómo?, con palo. Los tesoros se marcan con tres asteriscos, antes y después.

Solución

TAKE BRANCH (es pesada con muchas hojas), REMOVE LEAVES, REDESCRIBE (la rama es ahora el palo[stick]), TAKE STICK, S, LOOK DOOR, BREAK LATCH, WITH STICK, DROP STICK, U, TAKE ROCK, BREAK LOCK, WITH ROCK, DROP ROCK, GO DOOR

Con esto, conseguimos entrar en la pirámide. Se trata de utilizar una rama como ariete para derribar la puerta, y una roca para eliminar el candado. En este momento nos encontramos en el hiden hall, el recibidor escondido. Ahora podemos dedicarnos ya a recolectar tesoros.

E, E, TAKE BLANKET, E, TAKE KEY, S, TAKE MATCH, D, W, D, UNLOCK PANEL, WITH KEY, DROP KEY, W, W, N, CLIMB BOAT, W,

Con esto pasamos por algunas habitaciones que nos permitirán recolectar la cerilla y la manta, con el objetivo de obtener el anillo mágico de la habitación en llamas, que parecería que es el primer tesoro, pero que sólo sirve para traspasar el primer umbral hacia la zona de tesoros. Cuidado con coger los remos del bote ... no los podremos dejar nunca más.

TAKE LAMP, SMOTHER FIRE (with the blanket), LIGHT LAMP, WITH MATCH, TAKE RING

La idea básica es apagar el fuego con la manta, para entonces encender la lámpara y poder ver. Entonces podremos coger el anillo.

U, DROP LAMP, DROP BLANKET, E, E, S, E, TAKE CHISEL, REMOVE RING (from the flint), WITH CHISEL, DROP CHISEL

Inca Curse

Adventure B, de Artic Games, para el ZX81 y Spectrum



Todas las aventuras de Artic Software se corresponden con una letra, y están "subtituladas" con un título mucho más descriptivo.

Subimos a la statue room y dejamos la lámpara y la alfombra, que ya no son necesarios. El anilo mágico tiene un sello de piedra, que podremos eliminar con el cincel en el corredor decorado con pinturas, al sureste del recibidor.

E, D, D, TAKE BLUE STONE, U, W, TAKE ROPE, D, GO OPENING, TAKE RED STONE, W, D (no se puede pasar hacia abajo por aquí sin el anillo mágico [lmagic ring] y la piedra azul [blue stone]), W (no se puede pasar el pasaje secreto sin la piedra roja [red stone]), TAKE EAGLE, DROP RED STONE, D, TAKE COINS,

Nos vamos al estancia de roca y bajamos a la prisión, y desde allí a la habitación del olvido. Allí cogemos la piedra azul, para subir e irnos a la arnería, y bajar a la habitación de los paneles. Ahora es el momemnto de pasar por la abertura, y recoger la piedra roja, que nos permitirá bajar por la mazmorra de arena al corredor del emperador y a la habitación del águila, y recoger allí el águila de oro (primer tesoro). Aún un poco más abajo, encontraremos el segundo tesoro, las monedas. Por cierto, cuidadín con dejar las piedras azul y roja antes de tiempo, o se convertirán en pólvora (y no se podrá terminar el juego).

S, E, S, N, E, W, TAKE BRUSH, E, S, W, E, N, N, U, CLIMB UP, WITH ROPE, DROP EAGLE, DROP COINS, DROP BRUSH

Entramos ahora en un laberinto, hasta llegar a la habitación del cepillo (otro tesoro). Desde allí, volvemos al laberinto, y en la habitación de la arena subimos con la cuerda. Nos encontraremos con otros tesoros por el camino, pero no podremos cogerlos por el estricto límite de objetos para el jugador. Así, en la habitación de los esaclavos dejamos los tesoros recolectados hasta el momento, y volvemos a por más.

D, D, S, TAKE CHANDALIERS, S, S, S, N, W, E, S, TAKE STATUE, D, TAKE BOWL, U, N, W, N, S, W, E, N, N, U, CLIMB UP, WITH ROPE, DROP ROPE, DROP BLUE STONE, DROP RING,

Las sandalias, la estatua, y el bowl son de oro y son tesoros. Subimos por la habitación de la arena con la cuerda (es necesario que llevemos la cuerda en todo momento). Ahora, dejamos todo lo que no es un tesoro, y salimos del templo.

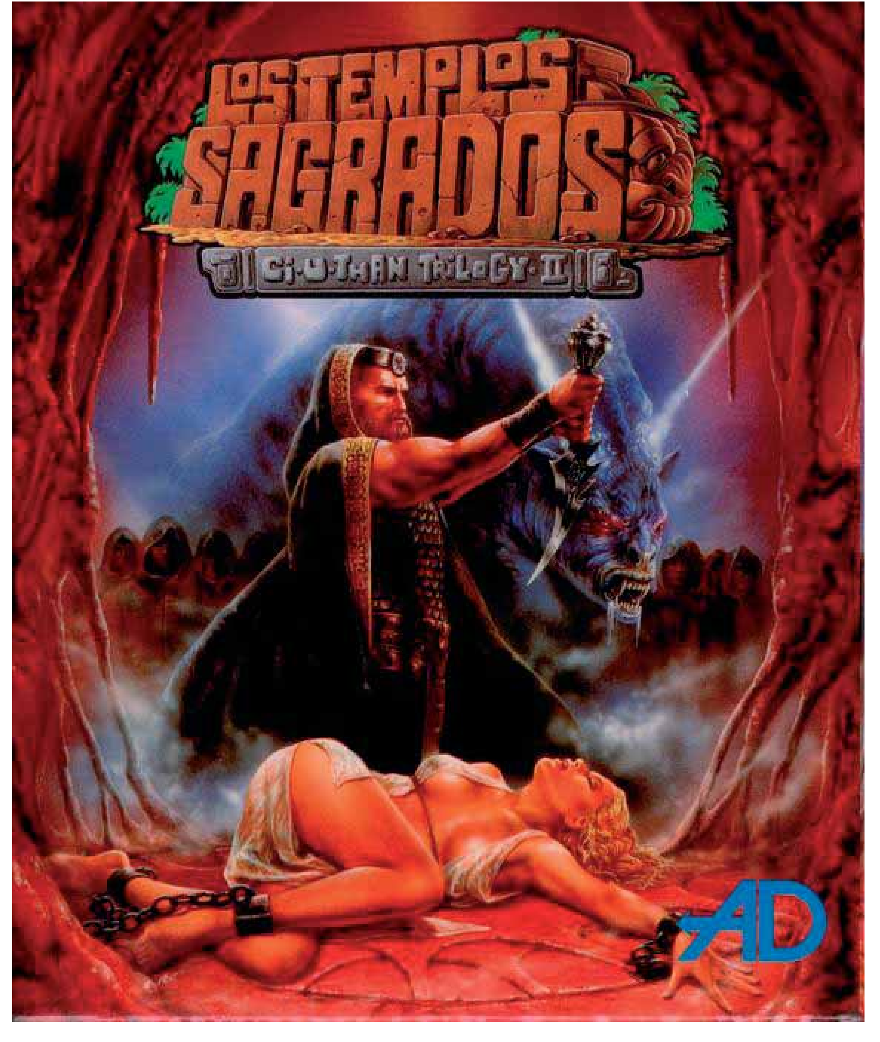
TAKE EAGLE, TAKE COINS, TAKE BRUSH, E, U, E, U, N, W, W, W, N, N, N

Este es el final del juego, que termina en cuanto se sale del templo con un solo tesoro, así que el truco consiste en salie con todos los tesoros que se puedan llevar: seis. La solución dada aquí abarca los mejores tesoros.
P.-S. Inca Curse está considerada como una de las aventuras más sencillas de Artic Games. La solución del juego está basada en la dada por Zeljko Juric.

Baltasar,
es autor de ficción interactiva.

Los templos sagrados

Comentario de la aventura de AD por Planseldon



Este comentario desvela detalles y puzles del juego.

Con esto de hacer fichas de aventuras clásicas para WikiCAAD me ha dado por volver a jugar las aventuras de AD, pero ahora en su bonita versión de Atari ST. Para quien no lo haya hecho nunca, se lo recomiendo. Hay emuladores que funcionan de maravilla (yo uso Steel), y merece la pena ver las hermosas ilustraciones que hizo AD para estas versiones.

He vuelto a disfrutar, por lo tanto de La Aventura Original, Jabato y Cozumel tanto como lo hice en su día. La verdad es que las tres me siguen pareciendo muy buenas aventuras. Quizás mi favorita sigue siendo "Cozumel", aunque esta vez he disfrutado mucho con la segunda parte de la Original, creo que más que la primera vez que la jugué.

Como han pasado ya tantos años de aquello, ha sido casi como jugarlas de nuevo, aunque el recordar más o menos lo que tenía que hacer, me han hecho que me resulten más fáciles. Claro está que uno con los años también ha ganado pericia aventurera, pero en cualquier caso el nivel de dificultad de estas tres aventuras creo que está muy bien medido.

Pero en esto llegué a "Los Templos Sagrados" y ¡ay!... En su día yo hice una crítica demoledora de esta aventura par el fanzine "El Aventurero". Crítica de juventud, innecesariamente dura, imprudente y desorbitada en muchos aspectos.

Lo cierto es que cuando jugué por primera vez "Los Templos Sagrados", con diecisiete años, la aventura me decepcionó mucho. Cozumel había dejado el listón muy alto, y ahora me encontraba con unos gráficos pésimos y un juego muy distinto de Cozumel: sin casi PSI y con un tipo de puzles que en su momento me parecieron infumables...

Y han pasado ya otros diecisiete años de aquello (¡media vida!), así que el flash back aventurero no viene mal: ¿cual es la impresión que me deja hoy este juego? Pues mucho mejor, la verdad, aunque sigue teniendo algunos puntos irritantes que la estropean, hoy pienso que realmente es una gran aventura con la que se puede disfrutar de lo lindo (eso sí, siempre que tengas una solución a mano o alguien que te pueda dar una pista antes de que desesperes).

En primer lugar el jugar en la versión Atari ST, con sus hermosas ilustraciones, ayuda. Sigo pensando que los de AD metieron la pata al no hacer nuevos gráficos para la versión PC. Incluso hubiese sido mejor poner los gráficos de 8 bits (como hicieron en la Original). Los que "adaptaron" de Atari ST quedaron una soberana chapuza. Afortunadamente hoy, gracias a los emuladores, ya no es necesario jugar la versión PC, y podemos disfrutar de los buenos gráficos de Atari ST.

Los templos sagrados

Comentario de la aventura de AD por Planseldon

Metidos ya en la primera parte de la aventura, es cierto que es un juego bien distinto de Cozumel, en el sentido de que prácticamente no hay PSI. Esto, que en su momento me desilusionó bastante, ahora sin embargo me da igual. En este sentido hoy pienso que no es peor ni mejor, simplemente diferente. En aquella época no me interesó la historia del un arqueólogo sólo en la selva investigando unas ruinas y recogiendo tabletas mágicas. Hoy me parece divertida.

Los puzles de la zona de Tulum son bastante entretenidos. En su momento me parecieron un suplicio. Hoy no los veo así, salvo quizás los puzles finales: el del "collar mágico" está muy bien pensado, pero hay demasiados elementos aleatorios: el que al dejar las tabletas en determinadas salas estas se conviertan en cuentas lo tienes que descubrir de casualidad, y puedes tener la mala suerte de, una vez has conseguido 8 tabletas, ir a dejarlas en alguna localidad fuera del templo, con lo que puedes desesperar en un atasco bastante gordo (adivinen a quién le pasó).

También el que para formar el collar haya que tener la cuenta magnética es algo que descubres por casualidad, lo mismo que por casualidad descubres una de las tabletas en la selva de una de las localidades del complejo arqueológico, y también casi por casualidad ves que en el suelo, debajo de la cuenta voladora hay un bloque de piedra que sobresale. Esto último, por ejemplo, debería haberse incluido en la descripción de localidad, porque es algo demasiado evidente como para darse cuenta sólo después de poner "examinar suelo". Demasiadas casualidades.

En general el laberinto de los bloques, aunque no me ha parecido tan complicado como la primera vez que lo jugué (que por cierto entonces abandoné ahí el juego), admito que puede cansar, pero quizás lo peor es el puzle final, el de bajar al cenote. Para bajar al cenote debes llevar lianas y la balsa. Hay que amarrar la balsa con las lianas y evitar que la corriente la arrastre. Si tiras la balsa sin amarrar se la lleva la corriente. Dada la profundidad del cenote, si no bajas por la liana, te das una costalada y te ahogas. El procedimiento correcto es atar un extremo de la liana a la balsa y el otro extremo a un tronco. El tronco debes dejarlo atravesado en la localidad contigua. Bajas la embarcación. Bajas tu por la liana (ojo, debes llevar las manos vacias o resbalarás y morirás). Sueltas la barca de la liana.

No estaría tan mal pensado si no fuera por la trampa del número de troncos necesarios para formar la balsa: cuando uno corta los cuatro troncos y tienes la liana, lo normal es pensar que esos son los materiales necesarios para hacer la balsa... y de hecho con cuatro troncos te deja hacer perfectamente una buena balsa. Pero no: la solución es hacer una balsa con tres troncos y guardarte uno para atarlo al otro extremo de la liana, dejarlo en la localidad de al lado, que se atasque en la puerta y así la barca no salga pitando... eso es mala lehce concentrada. El puzle ya hubiese resultado bastante complicado (pero no imposible), si hubiésemos tenido que hacer la balsa y atarla a algún lado (podría haber puesto un pibote o una estatua en la localidad del cenote. Hubiese resultado demasiado complicado, pero no imposible. Otra cosa que podría haber hecho es que al hacer la balsa con cuatro troncos, te dijese que te sobra uno. En fin, cualquier cosa menos esa trampa mortal que me parece imposible de resolver.

La parte de Cobá me ha parecido tener las mismas virtudes y defectos que la primera, aunque reconozco que en cuanto llegué al primer atasco gordo, miré la solución. Es lo que tienen las malas experiencias con puzles mal trabados: el jugador pierde confianza en el guionista y se desespera mucho más fácilmente.

Y sin embargo la solución a mi atasco no era esta vez un problema de lógica, sino un síndrome de la palabra exacta: yo estaba intentando "quemar cañas con vidrio" y resulta que lo único que entendía el parser era "encender cañas con vidrio".

Los templos sagrados

Comentario de la aventura de AD por Planseldon



Sin embargo el mal ya estaba hecho en la primera parte: al llegar al segundo atasco, tampoco tuve paciencia y volvía mirar las instrucciones, y esta vez sí me encontré con un puzle que con un poco más de paciencia podría haber resuelto yo mismo: en un momento dado hay que soplar una caracola en un lugar concreto de la pirámide; la pista (que a mi se me pasó totalmente desapercibida) son unos bajorrelieves con motivos marinos. En fin, supongo que de no haber perdido la confianza en el guionista y haber perseverado en mis pesquisas, quizás se me hubiese ocurrido lo de soplar la caracola en ese lugar. El haber mirado la solución para algo así, me deja un cierto mal sabor de boca.

En conclusión: lo que desmerece de la aventura son ciertos puzles algo cogidos de los pelos o, sencillamente que sólo se descubren por casualidad. Y es una pena, porque por lo demás el guión es emocionante y la aventura, corrigiendo estos pequeños excesos, podría seguir siendo perfectamente jugable, entretenida y emocionante.

Pero a pesar de todo, la aventura merece ser jugada aún por cualquiera que pretenda introducirse en el género. Hay cosas muy interesantes y de las que los autores actuales podrían aprender, por ejemplo el asunto de las fuentes de luz que se terminan obligándonos a calcular con mucha precisión nuestros movimientos. Es un recurso que ya se había utilizado en Cozumel, y que introduce altas dosis de adrenalina en algunos de los episodios, como el de las abejas asesinas y el montículo místico.

No quiero concluir este análisis sin expresar mi asombro ante el hecho de que los chicos de A través del espejo se terminasen la aventura “en dos tardes” (cosa que no me acabo de creer, será envidia cochina). Merece la pena leer el comentario de ATE al juego

Referencias:

Los Templos Sagrados en WikiCAAD:
http://wiki.caad.es/Los_Templos_Sagrados
Comentario en El Aventurero:
http://www.caad.es/elaventurero/aventurero2/aventurero2.htm#TEMPLOS
Comentario y solución en A través del espejo:
http://www.caad.es/baul/fanzines/ate/ate05/ate05_tabla.htm

Planseldon,
es autor del blog Error de Sintaxis

Ke rulen los petas

Una aventura comentada por Planseldon



1. Un poko de historia

Reconozco que cuando oí por primera vez el título de esta historia, no entendí lo que quería decir. ¡Inocencias de la infancia!, como decía Antonio Machado :P

La cuestión es que nunca llegué a tenerla, ni original ni pirata, y debió ser una de las pocas aventuras comerciales que no jugué en aquel tiempo.

Ke Rulen los Petas (es decir *"que circulen los cigarrillos de marihuana"*, por si alguien sigue siendo tan inocente como lo fui yo) es una aventura publicada en 1989 por **IBER Soft**, una de las empresas más modestas del Software español y que había cosechado cierta mala fama debido a varios plajios de juegos ingleses, así como a diversos bodrios (de los cuales el más sonado fue el videojuego de Sabrina).

El hecho de que la distribuidora de este juego fuese IBER y no Dinamic, Topo, o cualquier otra de las casas de mayor prestigio, es lo que hizo que, probablemente, muchos desconfiasen de esta aventura, lo cual fue sin duda una injusticia, pues IBER no hizo más que publicar el trabajo de un "freelance" que, además, era el autor de una de las mejores aventuras españolas de la época: Carvalho, los Pájaros de Bangkok.

Ke rulen los petas fue programada en GAC por **Fabián Escalante**, lo cual no dejaba de ser una imprudencia, teniendo en cuenta que Aventuras AD ya había publicado su versión de la Aventura Original, programada con el DAAD que dotaba a las aventuras de una jugabilidad mucho mayor.

Sin embargo Fabián Escalante sabe sacar hasta la última gota de jugo al GAC, como demostraremos en este comentario, creando una aventura que, si bien no alcanza la jugabilidad de las de AD en cuanto a potencia de parser se refiere (me refiero a nivel de interacción, uso de pronombres, conjunciones, etc.), sí que sorprende en más de un aspecto técnico, introduciendo elementos totalmente novedosos y originales en las aventuras hispanas.

2. Una historia politikamente inkorrecta

Una pasada, que diríamos en los 80. Así es Ke rulen los petas. Una banda de drogatas en un futuro distópico intentan dar el golpe de su vida haciéndose con el almacén de drogas donde el dictatorzuelo de turno almacena lo que le roba a la chusma para su redistribución.

Muy ochentero el tema, por cierto, en aquella España donde una generación fue diezmada por el puto caballo (heroína). La aventura está escrita en un tono canalla, que a veces roza lo paródico y a veces lo naif. Hay momentos en que esto hace perder fuerza a la historia (en ese sentido la ambientación no es tan redonda como en Carvalho), pero también es cierto que hay momentos en los que no he podido dejar de soltar una carcajada, sobre todo en la escena final...

Ke rulen los petas

Una aventura comentada por Planseldon

¿Os imagináis que diría hoy la prensa si se enterase de que hay un videojuego donde los protagonistas son traficantes y toxicómanos que se han tragado una bola de costo para ocultarla a la policía (y ya os imaginareis como tenemos que recuperarla), que se ríen a carcajadas ante una agresión racista, y cuyo principal objetivo es proporcionarse costo a go-go? ¡Qué buenos tiempos aquellos en los que nadie se escandalizaba por estas cosas! (Ya me está dando el síndrome del abuelo cebolleta, que diría Jarel).

3. Los Kolegas de la chusma

El escenario de Ke Rulen los Petas es un Bangkok futurista (año 2028) capital de un estado policial corrupto y alienante donde las diferencias entre los acomodados y el lumpen han llegado al límite. El general Charoen (nombre que nos recuerda al policía de Los Pájaros de Bangkok), mantiene a raya a la “chusma” mediante la represión policial, la prohibición de educación y las drogas.

Los protagonistas de la historia son una pequeña banda de marginados, todos ellos adictos a las drogas.



Mikel: destaca por su vivacidad e inteligencia. Fue capaz de aprender a leer en los prospectos de los medicamentos, y es él quien ha elaborado un plan para acceder al almacén donde Charoen guarda la droga. Se ha tragado una bola de costo envuelta en masa antiácido para pasar el control de la policía.

Mulo: el típico fortachón de pocas ideas. Como la mayoría de los miembros de la chusma es analfabeto.



Willis: un politoxicómano, tiene el cerebro casi frito de tantas drogas, pero es un elemento fundamental del plan, pues es el único que conoce al traidor Karakulo, que a su vez conoce la situación de¡ almacén donde Charoen guarda toda la droga que su policía secreta confisca. La situación de Willis es crítica, ya que su pauta cerebral es detectada por los korps, por lo que ha de llevar usa casco de plomo en la cabeza, que evita que le detecten.

4. ¡Ke rulen los petas!

La aventura comienza en el momento en que Mikel y Mulo se han separado para escapar de la policía.
En una crisis grave de abstinencia Willis ha cambiado su casco de plomo por un peta a un usurero judío, y ahora se encuentra a merced de los korps.
Así comenzamos controlando a Mikel que trata de burlar a una patrulla de policía y reunirse con sus amigos.

Como veis la historia de fondo destaca por su compleja elaboración y por la multitud de elementos que incluye y que, además, no son gratuitos, sino que encontraremos a lo largo del juego. De todo ello nos enteramos gracias a las estupendas instrucciones y a un mini cómic que se incluía junto al juego realizado por el ilustrador argentino Juan Giménez.

Decía que comenzamos controlando a Mikel, y es que este es uno de los alardes técnicos de los que hablaba antes: una vez nos reunamos con Mulo, este nos acompañará, y podemos cambiar de personaje principal (comando CAMBIAR), con lo que además cambia el retrato del personaje activo que vemos en pantalla. Esto es muy importante, pues hay acciones que sólo uno de los dos personajes que podemos controlar puede hacer (Mikel y Mulo, al colgao de Willis no nos dejan, una pena).

Creo que ésta es la única aventura española comercial en la que haya visto algo así. Es cierto que en Jabato hay PSI a los que podemos dar órdenes, que viene a ser lo mismo, pero también es cierto que Ke Rulen los Petas se adelantó, y además tiene mucho mérito hacer esto en un parser tan limitado como el GAC. De todas formas hay que quitarse el

Ke rulen los petas

Una aventura comentada por Planseldon



sombrero ante la originalidad de Escalante, originalidad que ya había demostrado en Carvalho, siendo el primer programador en introducir PSIs que te perseguían y de los que había que deshacerse (el comisario Charoen). Aquí repite la jugada: también hay persecuciones... pero no os quiero destripar el juego diciendo cuáles.

6. Un laberinto muy difícil y buenos puzles

En la época la aventura tuvo fama de muy difícil. Y lo cierto es que tampoco lo es tanto. Eso sí: empieza con un laberinto que se las trae: cuatro habitaciones y un solo objeto para mapearlas. Pero, a pesar de todo y afortunadamente, el laberinto se puede resolver siguiendo los consejos de papá Samudio. Lo malo es que una vez resuelto te encuentras conque no tiene salida... hay que saber encontrarla examinando bien cada una de las localidades del laberinto. Quizás sea demasiado pedir para los aventureros novatos, es cierto. Yo, como ya estoy curtido (es decir, viejo), lo resolví en un periquete :D

Y una vez resuelto el susodicho laberinto, el resto de la aventura es difícil pero lógica. Además tiene la ventaja de que al no ser demasiado extensa, un aventurero minucioso acabará dando con la solución tarde o temprano. Bata con examinar con cuidado todo lo que vamos encontrando o viendo y al final daremos con las respuestas. Todos los puzles son lógicos, y a pesar de lo limitadísimo del vocabulario y las descripciones, no hay ningún síndrome de la palabra exacta. Solo en un momento me acordé de la madre del programador por ser tan rácano con las descripciones... cuando examiné cierto papel y vi el maldito mensaje de “no hay nada de interés” ¡me cago en...! no me lo podía creer, pensé que era un fallo de programación... al menos podía haber puesto algo como “el papel está en blanco”... pero no, no es un error, y al final di con la solución (eso sí, hubiese sido mucho más lógico que el programador hubiese añadido esa descripción de “el papel está en blanco”, para no dar ese susto de pensar que el papel no vale para nada).

7. Conclusión

El punto más flojo es el parser: no admite todas las comodidades a las que AD nos acostumbró: pronombres, comas, conjunciones... no puedes poner cosas del tipo: coge barra y examínala. Hay que poner coge barra (enter) examina barra (enter). También habrá quien critique la interactividad (como se ha criticado en la saga de Van Halen), la falta de respuesta a los “examina”, y es cierto: las únicas veces que se puede examinar es cuando “sirve para algo” en el desarrollo del juego. Es una filosofía distinta de la aventura, quizás justificable por falta de memoria, aunque es cierto que 48k dan para unas cuantas más descripciones de las que tiene el juego. Sin embargo pienso que Ke Rulen los Petas es una gran aventura para aquella época: la historia es sugerente y bien tramada, las ilustraciones correctas, y los puzles -si somos capaces de salir del laberinto que está casi al inicio- son muy entretenidos y lógicos. Un verdadero reto para todos los amantes de las aventuras “a la vieja usanza”. Y para los que no lo sois, quizás haya una sorpresa. Me ha dicho un pajarito que cierto remake que había sido abandonado puede que vuelva a ponerse en marcha...

Planseldon,
es autor del blog Error de Sintaxis

El espíritu de la Sidra

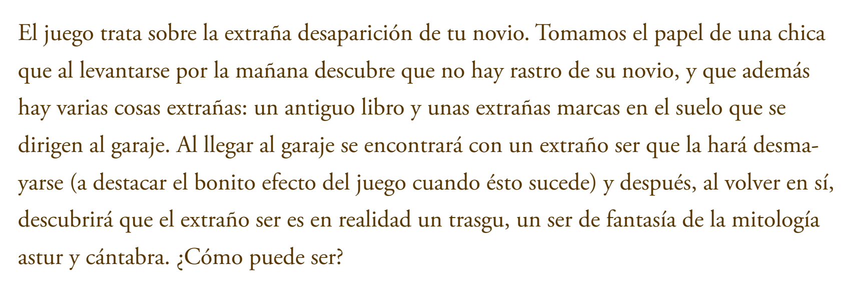
Comentario de la aventura por Grendelkhan



"La única manera de conocer los límites de lo posible es aventurarse un poco más allá de ellos, hacia lo imposible".

Tenía pendiente desde hace algún tiempo hacer un comentario de esta aventura. Siempre lo he ido retrasando, ya que quería hacerlo tras haberme pasado la aventura. Pero claro, esta aventura es diferente. En un principio puede parecer una aventura a la antigua usanza, ya que el primer puzzle es de la "vieja escuela". Algunos aventureros, los más novatos, romperán el cristal con el martillo, cuando la solución es otra, y éste tipo de puzzles son los que ya de antemano te indican que no estás ante una aventura fácil, sino que estás ante un desafío, un auténtico festín de puzzles y acertijos de grandes proporciones.

Su dificultad, eso sí, es gradual y su longitud extraordinariamente larga. ¡Pero que los amantes de la ficción interactiva no se asusten! Aquí no encontrarán puzzles porque sí, ni una historia insulsa o poco coherente. Nada de eso, éste juego lo tiene todo: buena literatura y buenos puzzles. Incluso tiene bonitos gráficos y música. Y muchas horas de diversión por delante.



El juego trata sobre la extraña desaparición de tu novio. Tomamos el papel de una chica que al levantarse por la mañana descubre que no hay rastro de su novio, y que además hay varias cosas extrañas: un antiguo libro y unas extrañas marcas en el suelo que se dirigen al garaje. Al llegar al garaje se encontrará con un extraño ser que la hará desmayarse (a destacar el bonito efecto del juego cuando ésto sucede) y después, al volver en sí, descubrirá que el extraño ser es en realidad un trasgu, un ser de fantasía de la mitología astur y cántabra. ¿Cómo puede ser?
Si hablamos con el trasgu nos explicará la situación: nuestro novio ha sido capturado por un sumicio, un maléfico ser al cual debemos dar caza. Pero ésa tarea no va a resultar nada fácil...

Las aventuras de nuestra protagonista empiezan en ése punto, cuando descubrimos lo que ha pasado y, armada únicamente de un viejo libro y la fuerza de su determinación, la adentramos en un mundo de fantasía, de grandes montañas, frondosos bosques, ríos de aguas cristalinas, verdes pastos y asombrosas leyendas de la antigüedad.



Jugar a "El espíritu de la Sidra" es un estímulo constante para el jugador, que siempre obtiene recompensas ante sus pesquisas. Todo tiene su lógica interna, y el juego nos ofrece siempre una pista para continuar, con lo que resulta tremendamente adictivo pues siempre tenemos la sensación de que algo asombroso puede pasar en cualquier momento. La lectura de nuestro "Bestiarum Cantabrum", el libro que nos acompañará durante todo el relato, es una delicia y una fuente inagotable de mitología popular.

El espíritu de la Sidra

Comentario de la aventura por Grendelkhan





El autor demuestra un amor incondicional hacia una tierra y unos mitos que cobran vida en el juego de forma exquisita y amable. Así, pronto nos encontraremos con el hipogrifo, que será el encargado de transportarnos a las montañas asturianas, en las inmediaciones de un pueblecito llamado Asiegu de Cabrales. Desde allí, iremos de un lado a otro en busca de nuestro amado, en una gran variedad de escenarios y con múltiples personajes. Algunos de ellos nos ayudarán, otros nos lo pondrán más difícil, pero todos tienen su razón de ser y su encanto especial. Nuestra principal tarea, al principio, será la búsqueda del Ojáncano, un temible cíclope al cual nos tendremos que enfrentar, pero para llegar hasta él aún tendremos que pasar muchas pruebas.

¿Qué puedo decir de éste juego salvo que me ha encantado? No encuentro sus defectos por ningún lado, y seguro que algunos tendrá, pero es tal su historia, todo lo que toca, la mitología, el amor con el que está hecho... que no puedo sino dar las gracias a Radin, su autor, por ésta gran obra. Tal vez el único defecto sea el principio, porque aún no estás en ése mundo de fantasía al que te lleva el hipogrifo, porque aún no has conocido a las criaturas que te esperan y los retos que ni siquiera puedes imaginar aún.

A los que aún no han jugado a esta aventura, mi recomendación es que lo hagan. Es una de las obras recientes que todo aventurero debería jugar. Requiere tiempo, eso sí, tiempo... ese bien tan escaso en nuestra vida y que al jugar la aventura se nos pasa volando, pero la recompensa bien os valdrá la pena. Hay todo un mundo mitológico por descubrir, así que ármate de valor y adéntrate en "El espíritu de la Sidra", tu propio espíritu te lo agradecerá.

Grendelkhan,
es autor de ficción interactiva

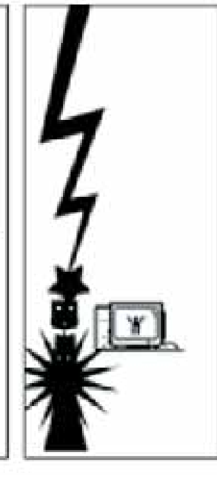
Tiras cómicas

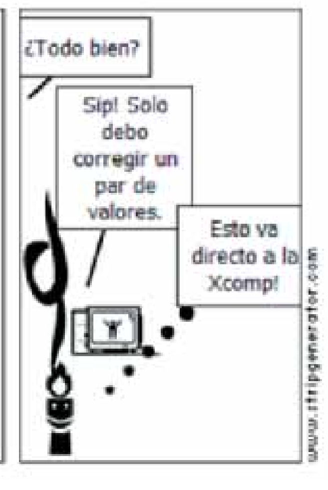
por Planseldon, Sarganar & compañía

Atmospheric Effects

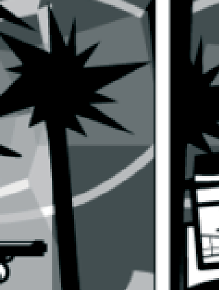








Grandes momentos de la IF hispana

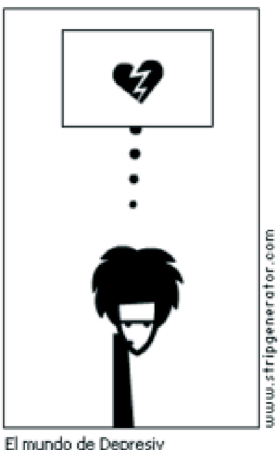
El mundo de Carvalho



El mundo de Doc Monro



El mundo de Dr. Van Halen



El mundo de Depresiv

El SPAC en tiempos de crisis





Humor

El barco del CAAD

por Jarel & amigos

Armados de parsers de última generación y con ideas para aguantar el largo viaje, los caadieros se embarcan a surcar los siete mares a bordo de el "Arenque Rojo".

El barco del CAAD (3)



El barco del CAAD (4)







En la cantina del Arenque Rojo...

El barco del CAAD (5)







puertAventura 1.01

por Mapache

¡Sonó la flauta! puertAventura 1.01

Hola a todos,
Al final he podido sacar tiempo para corregir el bug de la sincronización (eso espero) y de paso documentar un poquito (pero solo un poquito)

Hola a todos,

¿Quién dijo miedo?

Después de levantar expectativas y defraudar a casi todos, que ni pudieron acabar de sincronizar... ¡vuelve puertAventura 1.01!

Podríamos decir (Si es que funciona) que es lo que debería haber sido puertAventura 1.0, o sea, que sirve para algo (o eso creo Razz)

- **La documentación** (escasa por ahora): http://puertaventura.devjavu.com/wiki/Documentación

Las descargas:

- **Windows:** http://www.caad.es/webaventura/puertAventura-1.01.exe

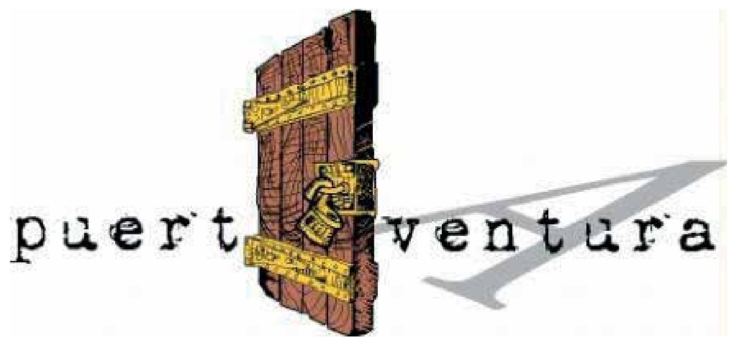
- **Linux:** http://www.caad.es/webaventura/puertAventura-1.01.tar.gz

Esta versión la he testeado en un Windows Vista y una Ubuntu recién instaladas...

Para dar un pequeño aliciente, al sincronizar se cargan los datos de “La Comp Más Monstruosa”

Espero vuestros comentarios cruzando los dedos para que le funcione a todo el mundo, o al menos a alguien.

Mapache,
es el creador de PuertAventura,
un frontend para aventuras conversacionales



Piratería y "cosas" ilegales

por Baltasar

Es muy curiosa la importancia que se le da hoy en día a las pérdidas que las redes P2P provocan en las grandes empresas de distribución de software, música y cine.

La idea básica que aplican es que "si mengano pone un DVD compartido, y zutano se lo baja y se lo vé, hemos perdido una entrada de cine" (y, por lo tanto, ingresos).

Esta idea simplista no tiene en cuenta, por ejemplo, la gente que se vé el DVD en casa, y después, si merece la pena, repite en el cine. Es sólo un ejemplo de tantas actitudes. Por supuesto, la actitud de "yo no pago", también existe, claro está; pero si estas empresas fuesen realmente inteligentes podráin verlo como una posibilidad de extender el negocio, y no como una amenaza al mismo.

Pero desligándonos un poco de las novedades, y yendo al tema que nos ocupa, las aventuras conversacionales (o relatos interactivos), existe otro factor que prácticamente obliga a alguien a instalarse un cliente P2P y descargarse cosas. Hablo, claro está, de los productos descatalogados, entre los que están nuestras queridas aventuras conversacionales.

Es cierto, la mayor parte de ellas, comerciales en los años 80, han sido ya liberadas totalmente, de manera que cualquiera puede jugar gratis a las obras cumbre de Aventuras AD, por poner un ejemplo.

Pero quedan muchas que no han sido liberadas en absoluto. Estoy pensando en las aventuras de Infocom, que hoy en día, símplemente, no se pueden adquirir, pagando o no. Bueno: no se puede hacer legalmente, claro.

Porque uno se va a una red P2P y puede bajarse cualquier cosa. Novedades por supuesto, pero también esos productos descatalogados que es absolutamente adquirir legalmente, incluso cuando su vida no dista más allá de un par de años. Y es que, el periodo que define lo que es una novedad es cada vez más corto.

La única "otra" forma legal de adquirir un producto descatalogado es eBay, No es lo mismo, claro.

Así que mientras no se liberen esas aventuras, o se reediten (yo prefiero lo segundo, estoy más que dispuesto a pagar), pues habrá que ser pirata. No nos queda otro remedio.

Baltasar,
es autor de ficción interactiva.

Créditos

Los que hacen posible la Aventura

El dilema de las tres mujeres

Una vez alcanzada la juventud eterna, el príncipe salió de Yenght y vivió otras muchas aventuras hasta que se retiró a su castillo a meditar. Desde hacía tiempo estaba buscando a la mujer que sería su esposa, pero lo único que sabía de ella esque era una chica normal y corriente, tal como le predijo el oráculo de Yenght.

Un dia llegaron al castillo tres muchachas. Una de ellas era la mujer que andaba buscando, pero no sabía cuál debía ser. Sabía, con toda certeza, que una de las tres era de la región de Falsio (o sea, que mentía siempre), otra de la de Sincerio (que siempre decía la verdad), y la otra (que era la que buscaba) una persona común y corriente, que a veces era veraz y otras mendaz. Las tres muchachas se llamaban Irene, Rosa y Angela, y el problema consistía en la condición que se le había impuesto para permitirle interrogarlas: sólo podría hacer dos preguntas (o bian las dos a una sola de las chicas; o bien una a una y otra a otra).
¿Qué preguntas hizo el príncipe, y a quién, para estar seguro de reconocer a la muchacha que buscaba?

La solución a este dilema, en el próximo SPAC.

Primera quedada

¿Reconocéis a alguien?
Están por ahí JSJ, Cárdenas, J. Basilio, Salazar, Manowar, Jarel...





SPAC • nº 5 • Diciembre 2008

Publicación bimensual • www.caad.es/spac

En el reparto:

Redactores

Baltasar el arquero
El Clérigo Urbatain
Grendel Khan
Jenesis
Planseldon
Sarganar
Usagi

Maquetación y diseño

Grendel Khan

Mantenimiento web

Presi
Jenesis
Netskaven

Ilustraciones

Jenesis (portada y contraportada)
Jarel (cómics)
Planseldon (cómics)
Al-Khwarizmi (tira XComp)

Página en blanco
"Missing in action"

¡Gracias a todos!
Y recuerda, tú también puedes participar:
escribe tu artículo en www.caad.es/spac







3ª edición de remakes y traducciones

de aventuras conversacionales y obras afines.